KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno IX
NUMERO 92 - FEBBRAIO 2000

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna

Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi

Redazione Kappa Srl:
Monica Carpino, Giovanni Mattioli, Mario Rivelli, Marco Tamagnini, Serena Varani, Simona Zanon

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)

Adattamento Testi:
Andrea Baricordi

Lettering
Alcadia Snc

Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc

Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini

Hanno collaborato a questo numero:
Keiko Ichiguchi, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa

Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi

Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)

Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità **Belldandy** lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: **Urd**, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; **Skuld**, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. La famiglia, però, non è tutto, e la precaria pace viene spesso rotta da interventi esterni, di natura divina o... demoniaca! Attualmente, un misterioso ragazzino venuto dal nulla sta sconvolgendo Belldandy, apparendo in continuazione davanti a lei e dichiarando di averla già conosciuta tempo prima...

EXAXXION

Dopo dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, i due popoli convivono sulla Terra, anche se i fardiani non svelano ai terrestri i segreti della loro tecnologia antigravitazionale pur permettendo loro di farne uso. **Hosuke Kano**, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote **Hoichi "Ganchan" Kano** e la sensuale androide **Isaka Minagata**. Durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli Esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia aliena mette in ginocchio le forze dell'ONU e previene insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota il nipote di una tuta da combattimento che lo trasforma in un superuomo, e lo convince a pilotare il gigantesco robot **Exaxxion** per contrastare le mosse del generale **Sheska**. Gli alieni scoprono di potere ben poco contro l'Exaxxion, in realtà una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa ai tempi del massimo splendore tecnologico di Riofard, e così progettano di rientrarne in possesso. Per questo motivo, **Akane Hino** (compagna di classe di Hoichi) e la madre del ragazzo vengono imprigionate e interrogate, ma la donna riesce a mettere in atto un piano di fuga, camuffando se stessa e la ragazzina da donne fardiane, mentre Hoichi accorre al loro salvataggio a bordo del colossale robot facendo uso del dispositivo di inversione gravitazionale, che lo fa cadere... verso l'alto!

BUG PATROL

Kaburi Yamato, **Nami Karatachi** e **Daikinboshi Shima** sono tre insetti 'juniores' rispettivamente del corso scarafaggi, macaoni e ditischi. Prima di diventare insetti a pieno diritto, i tre devono - come tutti i loro coetanei - superare un periodo di apprendistato a contatto con gli esseri umani, in modo da imparare il più possibile su di essi. Il giovane **Sekuto** li trova in casa sua bloccati da una trappola per scarafaggi, e così i tre si vedono costretti a raccontare la misteriosa origine degli insetti a un umano... e a iniziare la più singolare convivenza del mondo! Ma cosa succede quando un'allieva del corso scarafaggi si innamora – non corrisposta – di un essere umano?

NARUTARU

Durante le vacanze estive, la giovanissima e frenetica **Shiina** passa alcuni giorni presso i nonni, e le giornate trascorrono allegre in compagnia dei ragazzini del luogo finché un'improvvisata gara di nuoto in una zona di forti correnti marine rischia di portarle via la vita. Poco prima di perdere i sensi, Shiina intravede sul fondale un buffo essere a forma di stella che la salva: la ragazzina decide così di portarlo con sé in città, battezzandolo **Hoshimaru** e facendolo passare per uno zainetto. Sulla via del ritorno, la ragazzina incontra in aeroplano due giovani ed enigmatici compagni di viaggio, che dimostrano una singolare conoscenza riguardo allo strano 'zainetto'. Durante l'attacco di una misteriosa creatura volante, l'aereo rischia di precipitare, e Shiina riesce a mettere in salvo se stessa e i piloti solo grazie ai poteri di Hoshimaru, al suo spirito d'iniziativa e all'aiuto di una misteriosa ragazza a bordo di un velivolo dalla foggia inusuale. Superato il momento di panico, però, dei due compagni di viaggio di Shiina non resta traccia. Rientrata a casa, Shiina fa amicizia con **Akira Sakura**, una ragazzina terrorizzata dal mondo che la circonda e che occulta nell'armadio una creatura simile a Hoshimaru. Insieme a lei decide di andare a indagare sui misteriosi incidenti che coinvolgono la compagnia aerea del padre, ma nel bosco circostante l'aeroporto le due vengono aggredite da un ragazzino in possesso di un essere simile ai loro... ma più grande e violento!

KAMIKAZE

Misao Mikogami, una ragazzina orfana appena adottata da nuovi genitori, teme la pioggia, poiché in essa, nello schermo creato dalle gocce che cadono, vede immagini terrificanti. Ciò che non sa è che non si tratta di allucinazioni, ma di vere e proprie premonizioni, e lo viene a scoprire troppo tardi, quando l'incubo si presenta in carne e ossa davanti ai suoi occhi. Due strani uomini, un bellissimo ragazzo di nome **Kaenguma** e la sua compagna di scuola **Sakurai** (che però gli altri chiamano **Aiguma**) fanno irruzione a casa sua con intenzioni tutt'altro che amichevoli. Questo perché lei è la **Dama dell'Acqua**, discendente dei Cinque Grandi di Kunitsu della stirpe dei Matsurowanu Kegainotami, i Ribelli Non Illuminati. Ma a qualcuno sta evidentemente a cuore la situazione della terrorizzata giovane, perché quasi dal nulla fa la sua comparsa il glaciale **Kamuro Ishigami**, della sua stessa stirpe, a proteggerla dagli aggressori con i suoi poteri apparentemente imbattibili...

---

sommario

In copertina:
Urd 'a cavallo d'un caval', da Oh, mia Dea!

Qui a fianco:

ASPETTANDO TOTORO

Nell'ultimo mese abbiamo fatto una straordinaria scorpacciata di cartoni animati. Abbiamo partecipato al Future Film Festival di Bologna godendo di una produzione davvero a 360°, ridendo con il film di **South Park (Bigger, Longer & Uncut**, di Trey Parker e Matt Stone), emozionandoci con **Toy Story 2**, ricordando i gloriosi anni Settanta e Ottanta attraverso i robot giganti degli anime, vergognandoci per l'adattamento operato a **Pokemon** (animazione rallentata e luminosità abbassata, onde evitare eventuali problemi di epilessia) e illudendoci che **La principessa Mononoke** possa un giorno trovare *veramente* una distribuzione anche in Italia. La pellicola dell'ultimo film di Hayao Miyazaki, inviata dalla Disney alla manifestazione, era protetta, e una fastidiosa riga tagliava verticalmente lo schermo in due parti... Non ci era mai capitato di trovarci di fronte a una tale diffidenza nei confronti di un Festival! Ci siamo comunque rifatti qualche giorno dopo a Parigi. Approfittando della nostra partecipazione all'ultimo salone del Fumetto di Angoulême (leggermente dimesso rispetto agli anni passati, ma infinitamente superiore a qualsiasi manifestazione italiana), ci siamo trattenuti qualche giorno a Parigi, giusto il tempo per invidiare i nostri cuginetti, per stupirci di come i cartoon giapponesi abbiano conquistato le sale della capitale francese. A fine gennaio, **La principessa Mononoke** era proiettata in ben sette cinema, sia in lingua originale con sottotitoli, sia in versione doppiata. E contemporaneamente altre sale trasmettevano a oltranza **Il mio vicino Totoro (Tonari no Totoro**, probabilmente il capolavoro di Miyazaki) e **La tomba delle lucciole (Hotaru no Haka**, del suo amico e collega Isao Takahata). E il raffinato **Porco Rosso (Kurenai no Buta**, ancora di Miyazaki) è già disponibile in DVD, dopo essere stato regolarmente distribuito qualche anno fa sul grande schermo. Quando toccherà a noi godere di simili fortune? **Kappa boys**

L'erba del vicino è sempre più verde. Anche il vicino è verde... Aiutatelo! Elio & LST

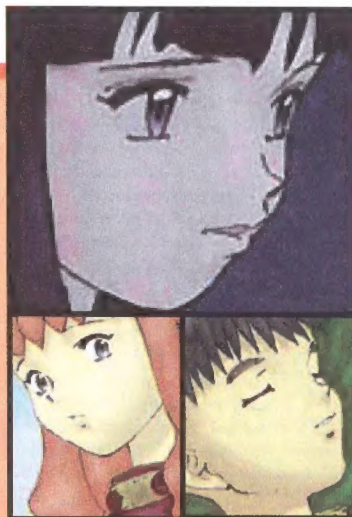
Toshiki Yui
YUI SHOP
Kodansha, 96 pgs, ¥ 1.333 (VM18)

Le capacità artistiche di Toshiki Yui sono ormai note a tutti, vista la quantità di materiale da lui prodotta che fa capolino fuori dal Giappone già da qualche tempo. Legato prevalentemente al mondo del manga erotico d'alto livello, Yui ci stupisce ancora una volta confezionando questo bel volume interamente a colori con grande classe e stile. A mezza via fra il libro illustrato e la raccolta antologica a fumetti, il libro contiene venti storielle brevi, o meglio, venti singole situazioni aventi come comun denominatore l'imbarazzo: tutte le protagoniste, infatti, sono vittime (consapevoli o meno) di circostanze legate al sesso in momenti inopportuni della giornata. Morbida e calda, la colorazione è completamente eseguita al computer, ma non infastidisce assolutamente: la capacità di Yui sta proprio nel rendere sensuali le sue 'girls' nonostante l'uso della macchina, ed è capace di stuzzicare senza cadere (...troppo spesso!) nell'hard vero e proprio. Pubblicate mensilmente sulla rivista "Mister Magazine", le storielle appaiono qui con alcune aggiunte e varianti, in alcuni casi addirittura senza le censure poste in precedenza per il grande pubblico. Il fatto che il volume sia numerato "1" lascia presagire la possibilità di nuove uscite, che sicuramente saranno attesissime dagli amanti del genere e dai fan dell'autore. **AB**

SUPER ROBOT VIEW BROADLY 98
Media Works, 160 pagine, ¥ 1.900

Intramontabili, i robot tornano alla ribalta, e a completare la panoramica diretta magistralmente dal colosso Sunrise con il suo *Super robot generation*, di cui vi ho parlato alcuni mesi fa, ecco affacciarsi con tutta la forza dei loro muscoli d'acciaio miti intramontabili come **Mazinga** e **Goldrake**. Sì, perché questa volta sono loro a farla veramente da padroni, con le loro linee tondeggianti e i loro (e nostri) eroi, ragazzi pieni di ideali che sapevano donare a questi giganti d'acciaio il proprio spirito, guidandoli in battaglia. Niente a che vedere con **Gundam** e con tutti gli emuli che ne sono seguiti nel corso degli anni. Emuli che hanno trasformato il concetto stesso di robot guerriero in qualcosa di sicuramente innovativo, ma al tempo stesso forse più arido e impersonale, degradandone la figura a semplice macchina di morte e distruzione. La nostra carrellata inizia veramente agli albori dei tempi con il tondissimo **Tetsujin 28** (1963) e il dolcissimo **Astroganga** (1972), per passare direttamente alla grande invasione nagaiana, che vede il suo apice tra il 1972 e il 1978, perché proprio in quegli anni **Mazinger**, **Jetta Robot** e **Grendizer** vedono la luce. Ma non finisce qui, i robot ci sono tutti, ma veramente tutti (anche quelli della Sunrise, per intenderci!), comprese le produzioni più recenti come **Evangelion** (1995) e il nuovo **Jetta Robot** (1998). Imperdibile, veramente... **BR**

YOSHIYUKI TOMINO 1964/1999
Kinejun Mook, 440 pagine, ¥ 2.800

Nonostante il suo aspetto possa trarre in inganno e nonostante si possa acquistare nello stesso reparto di libreria che espone materiale di illustrazione, questo libro non appartiene proprio a quella categoria. Anzi, io lo vedrei bene collocato, a rischio della scomunica, nel reparto libri religiosi, perché questo pesante tomo altro non è che la bibbia di Yoshiyuki Tomino, una bibbia di informazioni e di reliquie a cui manca solo, come gentile omaggio al pubblico, una sacra ciocca di capelli del maestro, mancanza del tutto trascurabile vista la

Mohiro Kito
SiNNa 1905
Sinna Project, 112 pgs, ¥ 1239

Ormai sono molti gli autori che si 'gettano nella rete' per mostrare i propri lavori al pubblico di Internet. Abbiamo visto, per esempio, come Takehiko "Slam Dunk" Inoue abbia realizzato *Buzzer Beater* proprio per questo pubblico, e come Kodansha abbia addirittura aperto una rivista on line, la versione 'virtuale' di "Morning", pubblicando in essa materiale inedito e – spesso – proveniente dall'estero. Mohiro Kito è l'autore-rivelazione del 1999, almeno per quanto riguarda l'Italia, e il suo **Narutaru** ha conquistato grandi favori di pubblico. Mentre questo e il suo precedente lavoro **Vin de miel** sono stati apprezzati unicamente su

conformazione a 'palla da bowling' del suo venerabile cranio! Tutto lo scibile su di lui, dicevamo, e sui suoi più stretti apostoli, raccolto con minuziosa cura, sistemato cronologicamente e con tanta dovizia di particolari da risultare addirittura imbarazzante. Quest'uomo ha fatto veramente tutto: il suo nome è legato alle produzioni più impensabili (no, dico, avete presente *La stella della Senna*?), e sfogliare questo pesante malloppo è fonte continua di sorprese. Non aspettatevi illustrazioni, perché il testo è il vero protagonista, un protagonista talmente invadente da restringere il campo ai soli fortunati che masticano veramente il giapponese... Un particolare trascurabile, questo, per chi riesce a leggere fra le righe e si accontenta di ciò che può. **BR**

Fuyumi Souryo
MARS GAIDEN
Kodansha, 200 pagine, ¥ 390

Fuyumi Souryo ha vissuto due giovinezze. La prima risale agli anni Ottanta, quando firmava le sue opere per l'editrice Shogakukan, la seconda ai giorni nostri, grazie al suo passaggio ai tranquilli lidi di Kodansha. Autrice raffinata, capace di incantare con il bianco e nero quanto di affascinare con il colore, Fuyumi Souryo ha dato vita con **Mars** a una delle soap opera più amate degli ultimi anni. Una serie che scava in profondità negli animi dei personaggi, una metafora dell'adolescenza nella sua più completa e dolorosa intensità, una fotografia nitida e attuale dei ragazzi di liceo, con tutte le loro passioni, liberi di vivere un amore totalizzante e puro, che resiste alla separazione. Un amore raccontato da dialoghi capaci di cogliere la spontaneità della vita. Una serie che si avvia alla sua naturale conclusione, ma che non rinuncia a osservare i suoi protagonisti sotto nuove angolazioni, che non rimuove il loro passato, in un confronto continuo di umori e personalità. E' proprio l'incontro tra Rei e Tatsuya ad aprire **Mars Gaiden**, volume fuoriserie interamente votato all'amicizia. Rei è un tipo misterioso, il suo viso, il suo aspetto, il suo abbigliamento, tutto fa pensare a uno straniero, e le ragazze amano l'alone di mistero che lo circonda. Tatsuya è nuovo del liceo, ed è deciso a svelare il passato Rei. L'amicizia nasce per caso. Complice un braccialetto perduto da Rei e ritrovato da Tatsuya, i due arrivano a un confronto diretto, litigano, si azzuffano, e perdono nuovamente il braccialetto, che cadrà in acqua per essere recuperato infine da un pescatore. Due caratteri forti, due spiriti ribelli alla ricerca di uno spazio da delimitare, due avversari che si ritrovano complici. E così scopriamo che Rei è nato negli Stati Uniti, dove è cresciuto fino ai 13 anni, che correva in moto da professionista, che ha vinto più di una gara. E proprio attraverso una gara con una banda di motociclisti si salderà il rapporto tra i due. Un'amicizia che ritroviamo in ogni numero della serie regolare, in Italia sulle pagine di Amici.

Chiudono il volumetto due storie d'appendice, intitolate rispettivamente **Il leone che dorme** e **Un frutto da un carato**. Isamu è il protagonista della prima, frequenta la scuola superiore e ha un pessimo rapporto con gli altri. Imbattersi nella bella ma inquietante Ayame Sorimachi sembra scritto nel destino. Nella seconda, invece, viviamo la separazione dei genitori di Nina, e l'amore che nasce tra la ragazza e il bello della scuola, Rui Asakura. Le cose si complicano quando Nina scopre che la madre di Rui è l'amante del padre, e soprattutto con la partenza del giovane per Londra, dove si trasferisce a vivere. Un paio di orecchini come regalo di addio (in Giappone usanza vuole che se ci si fa un buco nell'orecchio, la vita cambia), una dichiarazione all'aeroporto, e un amore che continua via lettera. Perché all'epoca l'e-mail non aveva ancora riempito le nostre giornate. **MDG**

carta, il nuovo **SiNNa 1905** è apparso prima in Internet, e solo ora viene raccolto in volume. Interamente a colori (la rete lo esige) e di formato rettangolare 'steso' (per poter essere meglio visibile sullo schermo), questa produzione si contraddistingue per la presenza di macchinari realizzati direttamente con programmi di grafica 3D, che si aggirano fra i classici adolescenti di Kito, conferendo un tocco surreale alle già bizzarre atmosfere. La colorazione manca un po' d'incisività, ma d'altra parte l'autore è sicuramente più abituato a lavorare di acquerello, che non di paletta grafica e mouse. L'effetto complessivo è comunque molto interessante, e lascia ben sperare per l'evoluzione di questa nuova forma di editoria. **AB**

Ad aprile sarà anche dolce dormire, ma a noi la cosa non sfagiola molto. Il mese in arrivo, infatti, è ricco di novità, di sorprese e di graditi ritorni.
Terminato il corso editoriale a colori di **Mitico**, la testata recupera il suo formato compatto e brossurato per accogliere e raccogliere le avventure del piccolo Paifu, il vampiretto di Akira Toriyama, nel volume autoconclusivo **Cowa!**, 208 pagine di halloweeniano umorismo che lasceranno il campo dal mese successivo a **Dash Kappei – Gigi la trottola**...
Grandi novità su **Express**, che da aprile ci presenta il divertente e avventuroso **One Piece**, il serial di maggior successo dalle pagine della nipponica "Jump Magazine", dotato di una versione animata di cui – secondo voci di corridoio – è previsto il lancio sul mercato italiano. Preparatevi a scorribande fra corsari e pirati, a 'gommosità' mai viste e a un massiccio episodio iniziale, che vi calerà nella storia a capofitto.
E ora, un'occhiata alle testate 'a rotazione': su **Storie di Kappa** 67 assistiamo all'apocalittico capitolo finale di **Fortified School**, mentre **Amici** 30 vi permetterà di leggere tutto d'un fiato la conclusione di **Miracle Girls**. Non si concludono, invece, le avventure di **Cardcaptor Sakura** su **Kappa Extra** 22, che prende sempre più il volo, con l'intenzione di diventare presto l'unica titolare della testata, mentre su **Up** 4 si intricano le vicende di **The Last Man**, che il nostro Tatsuya "Golden Boy" Egawa sta rendendo sempre più bollenti e paranoiche (la lettura è vietata ai minori di 18 anni). Concludiamo con la nostra rivista ammiraglia, che il mese prossimo ci stupirà con un dossier sul (cosiddetto) fenomeno del momento, **Pocket "Pokemon" Monsters** e del suo (adorabile?) protagonista, Pikachu: tutto quello che bisogna sapere (o evitare) sulla più controversa serie giapponese mai giunta in Italia dai tempi di **Sailor Moon**. Faremo poi un salto nel passato, negli Anni Ottanta, per la precisione, per sbirciare dietro le quinte di **God Mars**, apparso quasi in sordina sugli schermi italiani nonostante il pedigree di robot-anime fondamentale della storia dell'animazione TV nipponica. **KB**

SERIAL EXPERIMENTS LAIN

Dynamic Italia, 50 min, lire 39.900

Gli esseri umani sono tutti collegati fra di loro, proprio come milioni di terminal lo sono attraverso Internet. Lain, una liceale che non s'intende assolutamente di informatica, inizia a ricevere messaggi da una ragazza suicidatasi qualche tempo prima. Lain chiede al padre, un vero maniaco di Internet, di installarle un computer in camera, attraverso il quale la ragazzina inizia a dialogare con l'allucinante presenza, che inizia a parlarle della morte e del 'dopo'. E mentre nelle amiche di Lain nascono dubbi riguardo a una possibile doppia vita della ragazza (che vedono in discoteca con abiti e atteggiamenti insoliti), negli ambienti giovanili inizia a circolare un nuovo tipo allucinogeno che ha il potere di accelerare le percezioni...

C'è qualcosa di trascendentale in **Lain**, a patto di prepararsi adeguatamente alla sua visione: va assunto lontano dai pasti e dal comune concetto di cartone animato. In **Lain** si parla di vita oltre la morte, di informatica, di Dio, di droga e di nanotecnologie, il tutto senza essere nemmeno lontanamente cyberpunk. Si sprofonda così in una sorta di agitata attesa psichedelica, mentre gli interrogativi aumentano e le risposte non arrivano. E' la direzione in cui si sta spostando attualmente un certo tipo di animazione giapponese. In parte, anche **Utena** ed **Evangelion** fanno parte di questo nuovo, strano filone narrativo, che parla di 'confini invalicabili della coscienza', attraversando i quali si infrangono tutti i canoni che una mente si crea per poter vivere senza traumi psicologici. Ma la protagonista è quasi incapace di ricevere stimoli, un contenitore di pensieri ed espressioni autistici, che le creano una batisfera psicologica con cui calarsi negli abissi dei 'rumori di fondo'. Ad alimentare l'estraniamento contribuisce la colonna sonora – spesso di sole percussioni –, i colori falsati – cieli gialli, strade viola a chiazze magenta, sfondi luminosissimi –, un ritmo onirico irregolare e frasi che appaiono a sorpresa a tutto schermo. **Lain** ha il pregio di tentare una nuova via, non tanto per l'animazione, quanto per gli argomenti e il modo in cui sono trattati. Comunque sia, un'esperienza interessante. **AB**

C'è davvero qualcosa oltre i tralicci e i fili elettrici di Tokyo? Dietro lo sguardo assente della giovane protagonista? E i silenzi densi e prolungati a cui veniamo sottoposti rispondono davvero all'idea di un cinema minimalista?
Le informazioni bucano lo schermo come i dialoghi di un film muto, sfilano come su una chat di Internet. E quando non le leggiamo, ci vengono scandite da personaggi storditi, inebetiti come sotto l'effetto ovattato di uno Xanax, o forse da quello dell'Accela, droga sintetica che in questo mondo accelera la percezione del tempo. L'ingenuità di Lain è snervante. Una protagonista che non tenta neppure di trascinare lo spettatore nelle maglie di una trama tanto misteriosa quanto soporifera. Non sa nulla, non capisce nulla, e non si sforza di uscire dal torpore che la rende apatica.
L'incomunicabilità regna sovrana: tra la ragazzina e la famiglia, tra la ragazzina e compagni di scuola, tra la ragazzina e gli spettatori. E alla fine ci viene da sperare che Chisa sia solo il primo di una lunga serie di suicidi.
Si capirà tutto al settimo o all'ottavo episodio, come da copione. Si rivaluterà probabilmente l'intera miniserie. Si griderà giustamente al miracolo. Ma di questi tempi pretendere tanta fedeltà da uno spettatore non è cosa saggia, specialmente quando un character design di buona fattura non è neppure supportato da un'animazione degna di nota. **MDG**

YUYU HAKUSHO GHOST FIGHTER

Yamato Video, 100 min, lire 32.000

Yusuke Urameshi muore in un incidente stradale mentre salva un bambino. Per il ragazzo non è comunque arrivato il momento del trapasso, e il Regno dei Morti gli dà la possibilità di ritornare in vita, a patto che riesca a superare delle prove. Il fumetto è già in corso di pubblicazione da più di un anno sulle pagine di **Express**, ma a parte il film (distribuito qualche anno fa da Yamato Video), la trasposizione animata non era ancora arrivata in Italia. Quasi a sorpresa, Yamato ce la propone in videocassetta presentandoci ben quattro episodi per volume (cosa assai rara di questi tempi). La serie ricalca fedelmente gli avvenimenti del manga, ma concentra tutta la parte iniziale (cioè fino a quando Urameshi ritorna in vita) in poche puntate, cosa sicuramente apprezzabile dal momento che i nuovi personaggi entrano in scena prima rispetto al fumetto. Le animazioni sono abbastanza buone (essendo una serie televisiva non ci si può certo aspettare la qualità di un film o di un OAV), e complessivamente la qualità del cartoon è apprezzabile, nonostante sia stato prodotto ben nove anni fa. Un ultimo appunto che potrebbe far desistere dall'acquisto: la serie è composta da ben 112 episodi, per cui collezionarla tutta sarà un vero salasso! **AP**

GETTER ROBOT THE LAST DAY

Dynamic Italia, 90 min, lire 39.900

Getter Robot è sicuramente la serie che ha e ha avuto il maggior numero di seguiti e rivisitazioni, sia animate sia cartacee, ed è anche una delle saghe più amate dal pubblico giapponese e dagli appassionati italiani. Difficile spiegarne i motivi, vuoi per la caratterizzazione dei protagonisti, vuoi per la stranezza dello stesso Getter, che con le sue trasformazioni gommose e assolutamente irreali ha sicuramente impressionato gli spettatori dalla sua prima apparizione. Complici di questo successo sono i due ideatori Go Nagai e Ken Ishikawa, che sin dalla prima serie animata e a fumetti ne hanno curato la storia e la caratterizzazione grafica. Ma con questa nuova serie di OAV gli autori ci hanno regalato sicuramente la più complessa ed epica saga mai realizzata per una serie robotica, il tutto condito da un'animazione a dir poco eccezionale caratterizzata da un'azione frenetica e assolutamente efficace. Già nel primo episodio (questa prima videocassetta contiene i primi tre) veniamo catapultati nel bel mezzo della tragedia che ha sconvolto l'intera squadra Getter segnando per sempre tutti i protagonisti. Nonostante questo l'intera razza umana si ritrova invasa da alieni bio-meccanici che assorbono ogni forma di vita e che se non vengono bloccati divoreranno l'intero pianeta. Inoltre sono presenti tutte le versioni del mitico robot (escluso il Getter robot Go), per non parlare del magnifico Shin Getter caratterizzato da un aspetto demoniaco che lo fa apparire come una divinità scesa sulla Terra per giudicare gli esseri umani e salvarli dall'autodistruzione. I fan di Getter possono quindi ritenersi più che soddisfatti da questa serie, che da un lato rimette in gioco tutto il passato (e non è certo un male), ma dall'altro ci mostra come da una serie che ha una storia di ben ventisei anni sulle spalle, si possa realizzare qualcosa di meglio che un semplice remake il cui pregio siano delle animazioni mozzafiato. Un'ultima nota di merito va sicuramente all'edizione italiana che è molto curata, e soprattutto i doppiatori danno il meglio di loro. Assolutamente imperdibile per i fan delle serie robotiche e del Getter in particolare, ma consigliato anche a tutti gli altri. **AP**

Anche questo mese sono numerosissime le possibilità di scelta per quanto riguarda gli adattamenti dei migliori anime nipponici. Dalle serie TV in videocassetta ai veri e propri film d'animazione, ecco tutte le nuove uscite.

YAMATO

Black Jack – La sindrome di Moira (92 min, lire 39.900)
My My My – Consulenze particolari (45 min, lire 32.000, VM 14)
Yu Yu Hakusho # 5 (100 min, lire 32.000)
Slam Dunk # 3 (100 min, lire 32.000)
Baldios il guerriero dello spazio # 4 (125 min, lire 32.000)
Orchid Emblem – Il fiore del peccato (45 min, lire 32.000, VM 18)
Advancer Tina (47 min, lire 39.900, VM 18)

DYNAMIC ITALIA

Saint Seiya The Movie 3 (80 min, lire 39.900)
Fandora # 3 (40 min, lire 32.000)
Kekko Kamen # 2 (60 min, lire 34.900, VM14)
Nightwarriors Darkstalkers' revenge # 4 (40 min + bonus, lire 34.900)
Getter Robot The Last Day # 3 (60 min + bonus, lire 39.900)
Il pazzo mondo di Go Nagai # 3 (50 min + bonus, lire 39.900)
Galaxy Cyclone Bryger # 6 (125 min, lire 24.900)
Ranma 1/2 (III serie) # 3 (75 min, lire 32.000)
Alexander # 2 (75 min, lire 39.900)
Nazca # 2 (100 min, lire 39.900)
Cowboy Bebop # 5 (100 min, lire 39.900)
I cieli di Escaflowne # 5 (75 min, lire 39.900)
Serial Experiments Lain # 2 (100 min, lire 39.900)
Neon Genesis Evangelion # 8 (60 min, lire 39.900)
Hyperdoll # 2 (40 min, lire 34.900)
Ritorno a El-Hazard # 1 (60 min, lire 39.900)

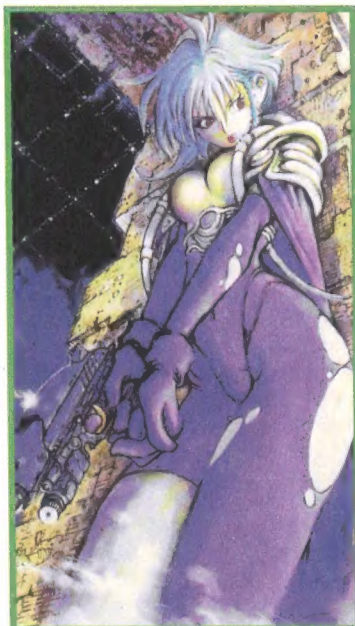
SLAM DUNK

Yamato Video, 100 min, lire 32.000

La cinquantesima ragazza che vi dice di no è innamorata del capitano della squadra di basket, e per questo motivo odiate questo sport. Ma un giorno, una giovane donzella vi chiede di entrare proprio nella squadra di basket della scuola. Cosa fare? Le opzioni sono due: darle una violenta testata come avete fatto con tutte le persone che vi hanno nominato la parola basket, oppure decidere di scendere in campo perché vi siete innamorati a prima vista. Nonostante il suo comportamento da teppista, Hanamichi Sakuragi fa parte di questa seconda categoria. La storia ricalca fedelmente gli avvenimenti dell'omonimo manga, offrendoci buone animazioni, che però danno il loro meglio nelle scene in cui il gioco è protagonista, mostrando un po' troppa staticità nelle altre. Le scenette umoristiche e l'azione frenetica durante le partite ci aiutano comunque a digerire un po' più volentieri la serie, che rimane nella media delle produzioni televisive. Ultimo appunto va alla versione italiana, il cui doppiaggio risulta inadatto per alcuni personaggi, soprattutto per il protagonista, che avrebbe meritato una più convincente interpretazione. In definitiva, ci troviamo davanti a un titolo divertente, consigliato a chi ama lo sport, che diventerà sempre più presente con il procedere della storia. **AP**

rubriKappa

Fermi lì! Zittini, buonini! Ho sentito una voce di corridoio... No, non *dal*, 'di' corridoio... Ollapeppa! Ma allora è vera! Guarda qua che robba! La Kadokawa, che si era accollata la responsabilità di ristampare e proseguire le avventure di **Guyver**, precedentemente pubblicato da Tokuma, ha mantenuto la promessa! In Giappone è appena uscito *davvero* il volume 16 delle avventure dell'eroe bio-corazzato di Takaya Yoshiki! E per commemorare questo, che potremmo definire l'inizio della 'seconda serie virtuale', l'autore ci fa un esauriente riassunto dei primi 15 volumi in appena 14 pagine a fumetti (neanche una pagina a volume, insomma). Ottimo, Takaya, sei SuperCampionissimo! Stavamo iniziando a perdere il filo anche noi, e... Ohi! Non facciamo scherzi! Chi mi ha fregato il volume? Ah, eccolo là. Lo sapevo. I KappaGaùrri me l'hanno già strappato di mano per metterlo in programmazione al più presto in Italia. Carognoni! Almeno lasciatemi la copertina, che la pubblico per mostrare ai lettori che non dico fregnacce! Ma guarda te... Ohi, gente! Ho sentito che vi state già angosciando perché in aprile **Fortified School** arriverà all'ultimo capitolo! Ma come? Prima lo volete tutto d'un fiato, e poi mi restate senza fiato voi? Comunque sia, non disperate: l'Hiromoto (ormai) nazionale non è rimasto inattivo dopo aver concluso i lavori del suo mangagnozzo più celebre, e si è messo al lavoro non su una, non su

Guyver © Yoshiki Takaya/Kadokawa

DNA2 © Masakazu Katsura/Shueisha (illust. Shinichi Hiromoto)

newsLetter

POCKET MONSTERS © Bandai Visual

Altri guai per Pikachu

1) Secondo il British Guardian, il famoso paranormale **Uri Geller** avrebbe in programma di chiedere alla Nintendo un risarcimento di 60 mila sterline perché la ditta avrebbe sfruttato la sua immagine senza permesso per realizzare una carta del gioco di **Pokemon**. Geller sostiene che la carta **Alakazam** (in origine, **Ungeller**), disponibile in versione 'buona' e 'cattiva', è chiaramente ispirata a lui. Il mostro rappresentato impugna due cucchiai piegati ('specialità' di Uri Geller) ed è descritto come un mago esper. Geller avrebbe scoperto la carta incriminata mentre era intento a fare spese di Natale al Pokemon Center di Tokyo.

2) La catena statunitense di fast food **Burger King** ha annunciato il ritiro di 25 milioni di **Pokemon Pokeball** in seguito al soffocamento (o presunto tale) di due bambine di un anno circa.

Le **Pokeball** hanno 7 cm di diametro e sono formate da due emisferi di plastica contenenti i personaggi di **Pokemon**, e fanno parte di una promozione partita il mese scorso in contemporanea con la prima dell'omonimo film **Pokemon**.

3) Un 'ricercatore' americano, **Jon Kelly**, sostiene di avere identificato in **Pokemon** pericolosissimi messaggi subliminali: applicando la tecni-

due, bensì su *tre* nuovi fumetti. Roba Top-Secret, per il momento, per cui prendetela come pura chiacchiera: il primo è **Stone**, e dovrebbe riguardare un mondo desertificato in cui si sfidano balene di terra e intrepidi marinai (*terrinai?*); gli altri due sono talmente in embrione che per ora si conosce solo il titolo, ovvero **Sex Machine** e **2LDK**. Comunque, per vederlo all'opera non dovrete poi aspettare tanto, dato che le sue illustrazioni sono richiestissime sia in Giappone che all'estero. Dopo aver realizzato la sua personale versione di **Devilman**, ha realizzato un'illustrazione riguardante **DNA2** per il volume di Masakazu "**Video Girl Ai**" Katsura (che sarà tradotto in italiano da Star Comics entro l'anno... Felici, vero?), e lo rivedrete prestissimo in libreria poiché i disegni e la copertina del **Gioco di Ruolo Ufficiale dei Manga** sono opera sua! Per concludere, vi informo che il fulminante successo di **Mars**, pubblicato trimestralmente su **Amici**, è stato fulminante in Giappone, tanto che l'autrice, Fuyumi Souryo, ha dovuto realizzare addi-

rittura un volume speciale della sua serie più fortunata. Nel frattempo, nonostante autrice di shojo-manga (anche se un po' fuori del comune), è stata corteggiata dai caporedattori di riviste maschili, e chi l'ha avuta vinta è stato quello di "Morning Magazine" (la stessa che pubblica **Gon**). Risultato, un lungo racconto (ma autoconclusivo) intitolato **Taiyono Ijiwaru**, e in cui, come da manuale, c'è un sacco di gente che non fa altro che suicidarsi dalla mattina alla sera... anche più volte di seguito! Fine dello spazio, fine della Rubrika. **Il vostro sbrigativo Kappa**

OTAKU 100%

Ed ecco qua una bella **Shadow Lady** interpretata da **Lara**, la quale però non mi trascrive nella lettera né il cognome, né la città in cui vive... E ora? Come farai a dire "Quella lì sono proprio io"? Come farai a capire che non si tratta di un'altra Lara con indosso i panni dello stesso personaggio? Come dici? Ti sei riconosciuta benissimo? Be', in effetti... Però, dai, suvvia... Invito tutti a ricordarsi di aggiungere sempre cognome e (almeno) città! E' bello vedere che siamo sparsi un po' in tutta Italia, no? **K**

MISS KAPPA

Chi ha bisogno di... questa simpatica signorina? Io! Io! Io! Suvvia, non mi direte che la riconoscete anche in queste vesti? O meglio, in queste *non* vesti... **K**

ca di analisi del suono della **Retropics**, l'autore avrebbe scoperto che il doppiaggio americano della serie è letteralmente pieno di messaggi subliminali che fanno riferimento a sesso, armi e violenza. A dimostrazione di ciò, il signor Kelly ha inserito alcuni campioni di suono alla pagina http://members.xoom.com/jonkelly/specreps.htm A onor del vero, va anche detto che il signor Kelly ha pensato bene di realizzare un'intera audiocassetta da 40 minuti con le 'prove del misfatto' intitolata **The Secret of Pokemon** e di metterla in vendita alla modica (si fa per dire) cifra di 15 dollari...

Studio Gibli al lavoro

Lo Studio Gibli ha annunciato che hanno preso il via i lavori per il prossimo film diretto da **Hayao Miyazaki**, che uscirà nei cinema giapponesi nell'estate del 2001 con il titolo (provvisorio) di **Sen to Chihiro no Kamikakushi**. La storia è ambientata nel Giappone odierno e narra di Chihiro, una ragazzina di 10 anni impegnata in un viaggio nella Terra degli Spiriti alla ricerca di un modo per far tornare umani i suoi genitori, tramutati in maiali. La Disney finanzierà parzialmente il progetto dal budget di più di 19 milioni di dollari.

Devilman again

Sono in produzione nuovi OAV di **Devilman** che dovrebbero presentare il personaggio così com'era stato concepito in origine da Go Nagai. In **The Revelation of Amon Devilman** i personaggi, disegnati da Yasushi Nirasawa, dovrebbero riproporre un tratto più vicino a quello originale. Alla regia troveremo Toyoo Ashida (**Hokuto no Ken**). L'uscita è prevista per la primavera del 2000 per SPE Visual Works.

In collaborazione con A.D.A.M. Italia http://www.adam.eu.org/it

Professionisti e Fanziner

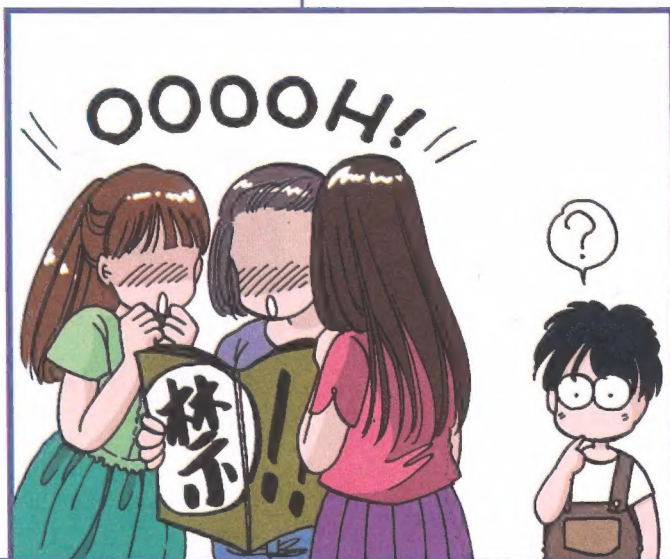
Come già detto i mesi scorsi, in Giappone le fanzine di manga sono piuttosto diverse da quelle italiane, dato che invece di dedicarsi quasi esclusivamente a parlare di questo argomento, chi le pubblica preferisce realizzare nuove storie in proprio. Per questo motivo, i mercati amatoriale e professionale sono entrambi vastissimi, anche se molto diversi fra loro.

Fino a qualche tempo fa era in atto una vera e propria guerra fra editori fanziner ed editori ufficiali: la causa scatenante, lo scatenarsi della moda delle parodie di manga, di anime e di telefilm.

Una leggenda urbana di ben quindici anni fa (la prima che si udì riguardo a questi argomenti) vuole che un gruppo di fanziner fu accusato di diffamazione perché i protagonisti dei loro fumetti a sfondo omosessuale erano chiaramente ispirati ad attori molto noti. Il risultato? Non ci è dato a sapere, proprio come in tutte le leggende urbane. In effetti, però, l'ondata di parodie rischiò di affogarci tutti. La serie più gettonata per il genere di racconti omosessuali maschili, o 'shonen ai', era **Capitan Tsubasa**... Sì, esatto: proprio *Holly e Benji*. In quel particolare momento, fra le disegnatrici di manga nacque la tendenza a realizzare storie omosessuali con questi personaggi in maniera tanto forte, spinta ed esplicita che non differiva in nulla dalle parodie erotiche disegnate da autori maschili. Evidentemente *tutti* hanno più o meno le stesse pulsioni sessuali, anche se il modo di esprimerle è diverso da individuo a individuo. Per quanto mi riguarda... non andavo molto d'accordo con questa tendenza, dato che mi piaceva di più raccontare storie d'amicizia e d'amore eterosessuale, il più delle volte con personaggi miei. Così mi trovavo sempre esclusa dalla fetta di mercato più grossa, e per giunta presa scherzosamente in giro con il soprannome di 'Saigo no Toride' (l'Ultimo Baluardo dell'Innocenza).

Comunque sia, dopo **Capitan Tsubasa**, l'ondata arrivò a toccare anche altri fumetti e cartoni animati celebri, sicché questo fatto permise per la prima volta un incredibile giro di denaro (ai limiti estremi della legalità) all'interno del mercato amatoriale, che naturalmente iniziò infastidire le casa editrici e addirittura l'amministrazione delle imposte. Le case editrici ufficiali, quelle cioè che venivano depredate dei loro serial più famosi, mettevano l'accento sul fatto che le parodie erotiche e non violavano molto spesso i diritti degli autori originali. Io passai dalle fanzine al professionismo proprio in quel momento travagliato, e il primo redattore che mi venne assegnato (l'incaricato che si occupa di seguire nel dettaglio uno o più autori, un uomo di fiducia della casa editrice. **Ndr**) mi chiese specificatamente di evitare di usare lo stesso pseudonimo che avevo quando lavoravo per il mercato amatoriale. Questa guerra fredda fra i due mondi fumettistici continuò finché molte grandi case editrici non compresero che alcuni fanziner erano diventati talmente famosi da avere un seguito di lettori incredibilmente vasto. E così iniziò la controffensiva: le casa editrici ufficiali iniziarono a offrire lavoro a questi autori, in modo che il codazzo di relativi ammiratori si spostasse dal mercato amatoriale a quello della grande editoria, aumentandone improvvisamente le vendite senza alcuno sforzo.

E' probabilmente per questo motivo che i redattori più scaltri iniziarono a cercare nuovi talenti fra i fanziner. Naturalmente questo nuovo movimento prese a cam-

guida di sopravvivenza x Otaku

MEZZI DI TRASPORTO

Finalmente, dopo un viaggio estenuante si tocca terra, ci si stiracchia le gambe indolenzite da quelle 14 o 16 ore di volo e, dopo aver spostato l'orologio indietro di sette - otto (dipende dall'ora legale italiana) ore, inizia la grande avventura!

Se avete deciso che la vostra meta è Tokyo, allora atterrerete sicuramente a Narita, il grande aeroporto cittadino che inizia ad accusare i primi colpi di stanchezza rispetto al più sfavillante cugino di Osaka, altra meta obbligata per i voli intercontinentali.

Non lo sapete ancora, ma non siete ancora alla vostra meta... Vi separa infatti da essa circa un'oretta che sta solo a voi decidere come percorrere. La prima cosa da fare è rifornirsi di mappe e piantine distribuite gratuitamente in più punti dell'aeroporto, in questo modo potrete avere un quadro più ampio della situazione in cui vi trovate. Ci sono diversi modi per raggiungere il centro cittadino: il più costoso in assoluto, manco a dirlo, è il taxi. Il viaggio dura circa due ore. Esiste in alternativa anche un servizio di autobus che parte ogni ora. Più economico del taxi, ma comunque le due ore vi toccano lo stesso. Il mezzo in assoluto migliore ed economico per raggiungere il centro cittadino è utilizzare il treno: io vi suggerisco, fra tutti, la linea Keisei: una metropolitana a lungo percorso che in un'oretta vi catapulta nel fragore del quartiere di Ueno, uno dei maggiori

biare l'aspetto e tante altre caratteristiche dell'editoria nazionale a fumetti, tanto che il muro alzatosi fra i due mondi durante i primi scontri venne quasi abbattuto, e al giorno d'oggi condividono ormai lo stesso pubblico.
Riguardo alle caratteristiche dei manga amatoriali, c'è una parola che le esprime bene, *yaoi*, e pare che vi siano due modi di interpretarla. Alcuni dicono che il significato originale derivi dalla contrazione di *yamanashi ochinashi iminashi*, ovvero 'privi di scene portanti, privi di conclusione, privi di senso'. La seconda scuola di pensiero vuole invece che derivi dalla contrazione di *yaru okasu ikasu*, ovvero il più imbarazzante e meno lusinghiero 'stuprare, fare sesso, raggiungere l'orgasmo' (anche se con parole leggermente più forti)... Naturalmente esistevano anche moltissimi manga amatoriali che non avevano niente a che fare con questa tendenza, per cui diciamo che *yaoi* esprime soprattutto le caratteristiche delle parodie e dei fumetti erotici, che essendo così numerosi hanno rovinato la reputazione a tutto il genere.
Un po' come quando in Italia vi guardano male quando affermate di leggere *manga*, che molto spesso viene considerato dalla gente disinformata il sinonimo di 'fumetto giapponese erotico'.
Comunque sia, tutti i fanziner che hanno dimostrato di saper disegnare bene e di non rifarsi all'ottica *yaoi* (o addirittura di *contestarla*!) sono diventati professionisti seri e apprezzati, mentre gli altri sono rimasti legati alle produzioni amatoriali.
Io ormai non faccio più parte di quella realtà da molti anni, non tanto perché ho lavorato per case editrici come Shogakukan e Kodansha, bensì... perché ormai non faccio quasi più parte del Giappone stesso! Mmm... Forse questo significa che sto *contestando* il mio paese d'origine...?

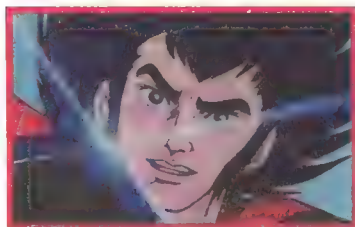
Banana Yoshimoto
HONEYMOON
Feltrinelli, 112 pagine, lire 20.000
Manaka, ventitré anni, è cresciuta in una casa circondata da un grande giardino, a pochi passi dalla casa di Hiroshi che, dopo essere stato il compagno di giochi dell'infanzia e l'amico intimo dell'adolescenza, è diventato suo marito. Quando, a diciott'anni, Manaka e Hiroshi si sono sposati, il matrimonio non ha mutato il loro rapporto, basato sulla conoscenza e sulla fiducia reciproca piuttosto che su una passione travolgente. Entrambi hanno un carattere tranquillo, contemplativo. Manaka è fondamentalmente serena, trascorre gran parte delle sue giornate in giardino, di cui conosce e ama ogni angolo, e gioca appassionatamente con il cane Olive. Hiroshi, invece, sembra nascondere ferite e traumi inespressi che a volte trovano sfogo in improvvise crisi di pianto. La loro vita pare procedere senza scosse fino alla morte del nonno di Hiroshi, con cui il ragazzo ha sempre vissuto dopo essere stato lasciato da entrambi i genitori che avevano deciso di entrare a far parte di una setta religiosa in America. Nel mettere a posto la casa del nonno, emergono particolari che gettano una luce sinistra sullo spirito della setta e spiegano le angosce da cui Hiroshi è talvolta sovrastato. Per cercare di ritrovare serenità, i due giovani partono per una seconda luna di miele alla volta dell'Australia, dove la madre di Manaka vive da anni dopo aver abbandonato il marito e la figlia. Honeymoon ripropone temi già noti ai lettori di Banana Yoshimoto: la famiglia allargata, le nuove religioni, il suicidio, la morte delle persone care. Ma aggiunge anche una nota diversa alla sua produzione. E' infatti il suo romanzo più unitario, e con la consueta lievità riesce a esprimere una solida visione della vita in cui l'amore e l'innocenza si oppongono con forza duttile e non aggressiva alle manifestazioni più turpi dell'animo umano.

snodi per qualsiasi destinazione. Alla stazione di Ueno (ma anche a quella di Tokyo) si può salire sullo Shinkansen, il treno super rapido che collega in un'unica linea ferroviaria le città più importanti del Giappone... niente in confronto ai nostri pendolini! Attenzione però, perché la velocità costa, e non poco. Ueno, come dicevo, è uno snodo nevralgico, e sinceramente lo consiglio come punto di approdo per due motivi: il primo è dato dal fatto che proprio da qui riparte il treno per l'aeroporto, quindi niente di più comodo se siete carichi di pacchi e pacchettini e in più le vostre valigie non ne vogliono sapere di sollevarsi a più di due centimetri dal suolo... Il secondo motivo sta proprio nella sua comodità nei trasporti urbani, infatti, il modo migliore di girare la città è utilizzare la metropolitana. Le distanze a Tokyo hanno una scala difficilmente paragonabile a quella di qualsiasi metropoli! A Ueno si incrociano le due linee metropolitane nipponiche, quella ferroviaria urbana JR (Japan Railway) e la Subway, che insieme coprono capillarmente tutto il vasto territorio cittadino. Ma di questo vi parlerò il mese prossimo

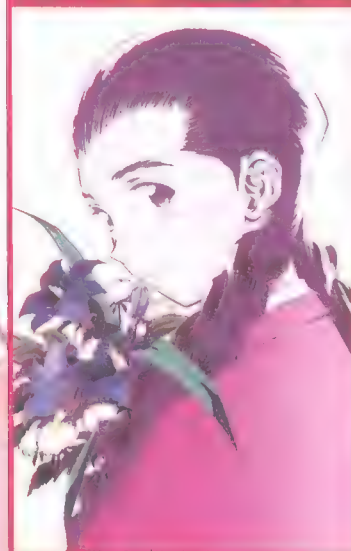
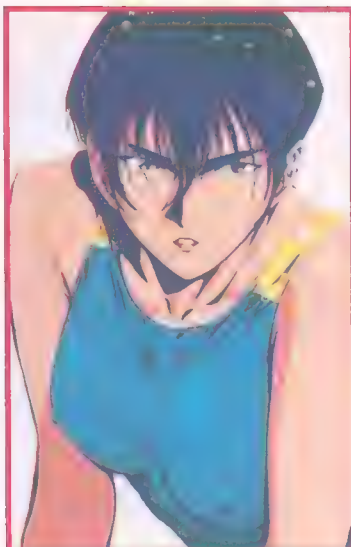
a volte ritornano

[Daitarn 3]

Cosa rende diversa e memorabile una serie d'animazione televisiva? Il fascino dei personaggi? L'abilità degli animatori e del character designer? Il plot innovativo? Può darsi. Ma per quanto riguarda **Daitarn 3** (Muteki Kojin Daitan 3, *L'invincibile Uomo di Metallo Daitan 3*) il fattore più importante è l'ironia con cui vengono rivisitati i punti chiave dei robot-anime degli anni '70 e '80, e il fatto che i personaggi non rispettino i ruoli assegnati e facciano quello che par loro. Il protagonista, Haran Banjo, si presenta come una sorta di agente di polizia (d'altra parte il suo veicolo, la Mach Patrol, è una volante trasformabile con tanto di lampeggiante in cima), ma adotta sistemi da spia di classe degni di James Bond, è un *one-man-army* alla Rambo, possiede una lussuosa villa con maggiordomo e hangar segreto come Batman, è dotato di un robot (veramente!) colossale, è nato su Marte, ma il sabato pomeriggio va a fare la spesa al supermercato. Garrison, il suo maggiordomo, è un uomo d'altri tempi - del 1800, si direbbe -, l'efficienza fatta persona ma talmente flemmatico e pignolo da rischiare spesso la vita sua e dei compagni pur di essere sicuro di fare un 'lavoro pulito'. L'elemento femminile è introdotto - in maniera leggermente sciovinista - per fare da contorno a Banjo, un po' come le 'girls' dell'Agente 007: Reika è una brava agente, affidabile e controllata, mentre Beauty (*Beautyful*, nella versione originale) è la classica oca bionda tutta curve, determinata e impulsiva. Toppo è l'elemento-bambino che nei progetti dei produttori dovrebbe far sì che anche gli spettatori più giovani si sentano coinvolti, ma che in questo caso si comporta come un vero satiro e non perde occasione per aggrapparsi alle gonne (e a qualcos'altro) di Beauty e Reika.

Creato nella seconda metà degli Anni Settanta e trasmesso in Giappone dal 1978 al 1979, **Daitarn 3** è l'emblema dei suoi tempi, e ne porta alla luce tutti gli aspetti della moda (pantaloni a campana, camicie aperte su pettorali con medaglione al collo, colletti ad ala di rondine...), della allegra spacconeria del momento e dei primi veri sintomi di preoccupazione nei confronti degli eccessi della tecnologia. Senza dimenticare che, nella mente dei creatori, **Daitarn 3** è ambientato nel 1988 – ovvero dieci anni dopo la sua messa in onda, per creare l'effetto 'futuro ma non troppo' –, anno in cui l'uomo si è già spinto a colonizzare parte del sistema solare, e la tecnologia marziana (grazie al professor Haran, padre di Banjo) ha già sfornato i primi cyborg, i cosiddetti Meganoidi, che naturalmente non hanno perso tempo e si sono organizzati per

diventare la razza dominante del cosmo. Umorismo e ironia, si diceva, ma stranamente, ogni qualvolta l'argomento andava a toccare questa corda, tutti diventavano seri. L'obiettivo dei meganoidi non era tanto quello di invadere o distruggere, quanto di rendere partecipe la razza umana della loro superiorità, cercando semplicemente di assimilarla. Tutto questo, circa dieci anni prima dei Borg di **Star Trek – The Next Generation**. Ma la storia evidenziava anche come un uomo si decideva a diventare meganoide solo per motivi meschini, come vendette, paranoie, fobie, donchischiottismi, complessi di superiorità o, molto più spesso, di inferiorità. Essere un meganoide, nei piani di costoro, significava dimostrare ai propri detrattori e nemici 'chi si era veramente'. La cosa interessante, però, consiste nel fatto che per essere meganoidi bisogna essere preventivamente lobotomizzati in parte, in modo da garantire una fedeltà assoluta alla causa. Chi si guadagna fiducia nelle azioni di guerra – o è talmente folle ed esaltato da risultare appetibile alla causa stessa anche in versione umana – ha l'onore di poter essere 'promosso' a comandante, avere una Macchina della Morte tutta sua, ed essere abilitato a trasformarsi in un Megaborg, ovvero un meganoide guerriero gigante (di qualche 'mega-spanna' più alto di Daitarn 3!) il cui aspetto e i cui poteri non sono altro che l'incarnazione fisica della propria mania.

E' in questo scenario che le avventure si snodano fra azioni di controspionaggio e guerriglia urbana, ma dove sono prevalentemente i sentimenti umani – quelli più estremi - a dare un inizio e una fine all'intera vicenda. Basti solo pensare al fatto che Don Zauker (in origine, *Don Zauser*), pur essendo il capo dei meganoidi, è una creatura inconsapevole, quasi un vegetale dotato di cervello, che la sua assistente-ambasciatrice-amante Koros serve fedelmente e al contempo controlla.
E' inutile: in **Daitarn 3** nessuno rispetta le regole del gioco, e nemmeno la 'scaletta' dell'episodio. Un esempio?Tutti si sono sempre chiesti per quale motivo i nemici di ogni serie animata di questo genere non abbiano mai approfittato del momento in cui il robot del protagonista si trasformava o effettuava gli agganciamenti del caso. In **Daitarn 3** si scherza anche su questo canone intoccabile dei robot-anime, e di tanto in tanto i Megaborg approfittano della situazione mentre il 'guerriero a energia solare' si prepara all'azione, bersagliandolo slealmente di colpi. Angoscia? Dramma? Neanche un po'. Haran Banjo si sporge dal finestrino della sua Mach Patrol e inveisce contro l'avversario come un automobilista nell'ora di punta. E magari il Megaborg, colto in fallo, arrossisce.
D'altra parte, non c'è da aspettarsi altro da una serie il cui robot titolare è capace di espressioni facciali, di starnutire, di ustionarsi le dita (con il proprio 'colpo finale'!) come una casalinga alle prime armi tra i fornelli della cucina. Una serie il cui stesso titolo è indicativo: in giapponese la pronuncia dei caratteri che compongono il nome è *daitan*... 'temerario, audace fino all'incoscienza'. Uno scavezzacollo, insomma. **AB**

di Massimiliano De Giovanni

Kintaro Oe è davvero un ragazzo speciale: ha abbandonato la facoltà di giurisprudenza dell'Università di Tokyo per mettersi a girovagare per il Giappone a cavallo della sue fedele mountain-bike Mezzaluna, passando da un impiego all'altro e svolgendo praticamente ogni tipo di lavoro. Infatti Kintaro, vero genio dell'apprendimento, ha lasciato gli studi soltanto perché la scuola ormai non aveva più nulla da insegnargli: lui voleva imparare dalla vita! Ed ecco le sue lezioni, le avventure di un ragazzo a caccia di esperienze che, armato soltanto di una piccola agenda su cui appuntare ogni cosa la vita gli insegni, finisce sempre per cadere vittima di bellissime e affascinanti donne, pronte ad approfittare di lui e del suo cuore d'oro.

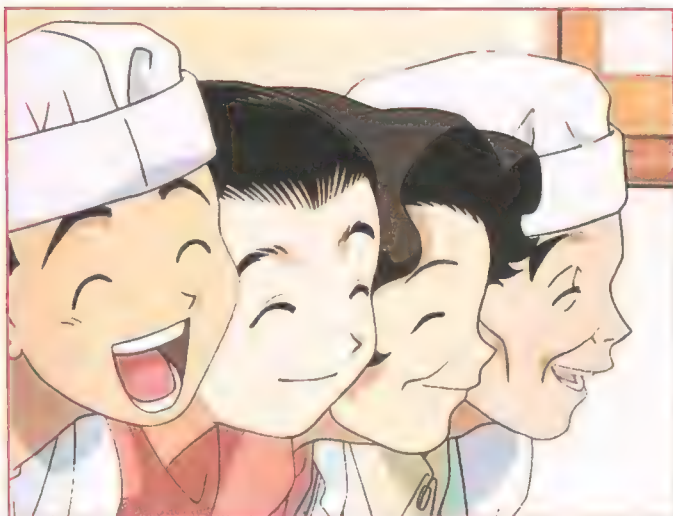
Golden Boy è una commedia piccante dagli accenti tonici, un tuffo virtuoso e perturbante nella spirale nervosa alla quale tutti, prima o poi, ci abbandoniamo, una buffa sonda nel Giappone dei giorni nostri, in grado di far venire i brividi lungo la schiena, divertire, eccitare. La comicità nasce dal paradosso. Tatsuya Egawa mette su carta il kitsch più sfacciato, la volgarità e la banalità disarmante, non tanto per sottoporli a un'opera intellettuale di critica, ma in quanto materia per fare fumetti, elementi necessari alla rappresentazione che egli intende offrire.

Le avventure dell'adolescente Kintaro – la cui apparente ingenuità trova una giusta controparte nella sua eclettica capacità di adattarsi alle situazioni – recuperano molti dei luoghi comuni della narrativa di formazione, che l'autore trasforma con un guizzo d'originalità in scene dalla comicità travolgente.

Pur rispettando i suoi personaggi, Tatsuya Egawa se ne tiene a distanza attraverso un linguaggio sobrio e duttile, evitando le trappole di un facile coinvolgimento emotivo e le comodità della demagogia umanitaria. L'autore preferisce piuttosto lavorare nel segno del voyeurismo, del guardare a distanza, della partecipazione senza partecipazione. Kintaro si trova invischiato nelle situazioni più audaci, è alle prese con donne dalle curve generose, da una fisicità ai limiti della struttura anatomica, ma difficilmente arriva a cogliere ogni possibile opportunità. Il manga libera la fascinazione di Tatsuya Egawa per il sesso inteso come scoperta, paura, potere e, naturalmente, pulsione euforica. Ma pur essendo a portata di mano, l'argomento sesso non viene mai toccato realmente.

Attraverso l'adozione di una voce narrante, Egawa ha la tendenza a innescare sin dalle prime pagine dei suoi manga un'apertura e un dialogo con i suoi fan. Ogni episodio di **Golden Boy** trascina il lettore dentro la vita di Kintaro, mentre contemporaneamente si modifica radicalmente lo scenario attorno al ragazzo. Focalizzando l'attenzione sulle sue avventure, la serie rivela come tutto sia possibile, persino cambiare totalmente rotta e trasformarsi nell'opposto di ciò che s'immaginava d'essere.

L'itinerario del nostro eroe è apparentemente senza sorprese e senza ragioni, se non quelle dell'apprendimento. Si muove di città in città, vede gente, fa cose.

La cosa straordinaria in

Golden Boy è che la serie rappresenta un terreno ideale per affrontare ogni sorta di tema: la yakuza, i rapporti tra uomo e donna, i rapporti tra padrone e impiegato, la tradizione in relazione al presente. Kintaro è una tabula rasa, una lavagna bianca dove tutto è possibile scrivere. O, se vogliamo, una pagina di diario ancora da riempire.

Il cartone animato – che sembra quasi aver utilizzato il manga come storyboard – riesce a offrire una nuova sostanza narrativa, forte, avvincente, che viaggia in equilibrio perfetto sul filo delle emozioni. I personaggi sono messi a nudo (anche in termini psicologici, non solo fisici), con tutte le loro passioni e contraddizioni.

L'adattamento italiano a firma Dynamic Italia è encomiabile, tanto quello del manga quanto quello dell'anime.

Autore: **Tatsuya Egawa**
Supervisione anime: **Tatsuya Egawa**
Sceneggiatura: **Hiroyuki Kitakubo** e **Yasuhito Kikuchi**
Character design: **Toshihiro Kawamoto**
Musiche: **Joyo Takayanagi**
Supervisori animazioni: **Toshihiro Kawamoto**, **Takeshi Honda** e **Yasuhito Kikuchi**
Sound director: **Hiroyuki Kitakubo**
Regia: **Hiroyuki Kitakubo**

CHE MERAVIGLIA! DI HIROSHI YAMAZAKI

IL COLORE DEL MARE

HUFF!
VEDI? E` LA SABBIA! DATO CHE L'ACQUA DEL MARE E` AZZURRA, ANCHE LA SABBIA CI SEMBRAVA DELLO STESSO COLORE! TUTTO QUI!
E` VERO...

...
PLUSH

NO... NON E` AZZURRA, FRATELLINO!
E` LEGGERMENTE AZZURRA... MA NON LO PUOI VEDERE QUANDO E` COSÌ POCA!

PLIK PLIK
PLIK PLIK
PLIK PLIK

ACCIDENTI! STA INIZIANDO A PIOVERE! RIENTRIAMO, FUMI!
AH... SI!

OH!

SSSSSH
COSA?!

IL COLORE DEL MARE E` CAMBIATO?!
SI! NON E` PIU` AZZURRO, NON VEDI?!

AH, MA CERTO... SEMBRA COSI` PERCHE` IL CIELO E` NUVOLOSO!

MA...

PLIK PLIK
PLIK PLIK
PLIK PLIK

AH! STA SMETTENDO DI PIOVERE! DAI, TORNIAMO SULLA RIVA, FUMI!
VA BENE!

TAP TAP TAP

OH!

FRATELLINO! IL COLORE... IL COLORE STA ARRIVANDO!
COSA?

HAI VISTO?!

È VERO... IL COLORE DEL MARE STA CAMBIANDO IN CONTINUAZIONE...

ECCO! ECCOLO!

CHE MERAVIGLIA! IL MARE È DIVENTATO TRASPARENTE!

È
STUPENDO!

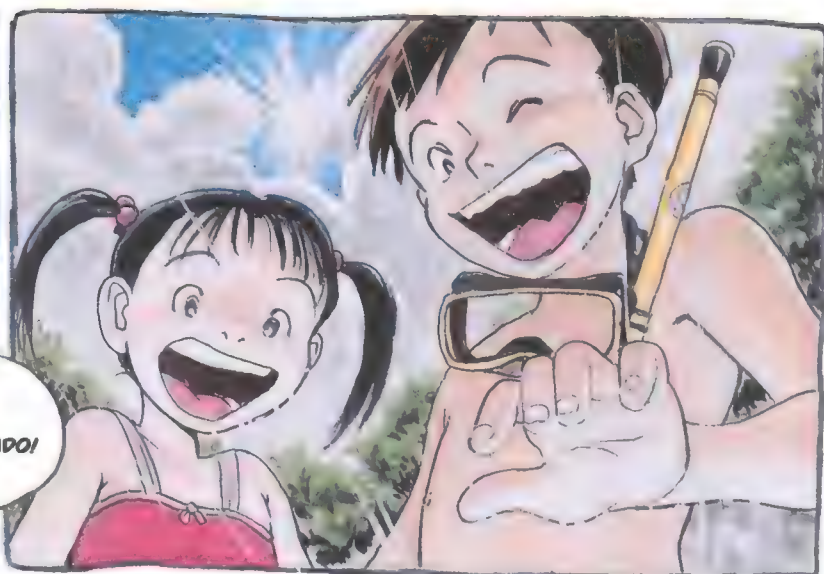
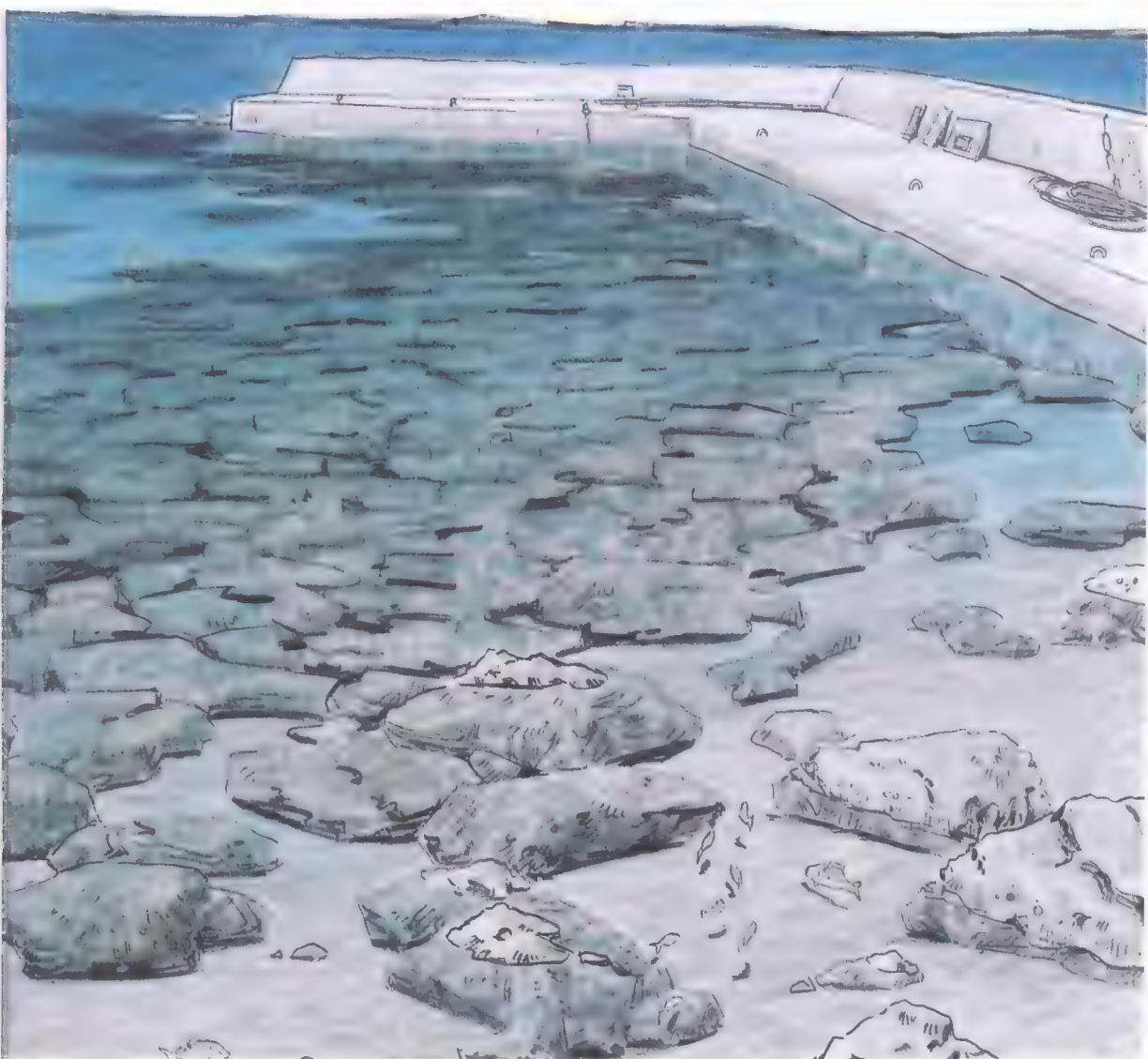
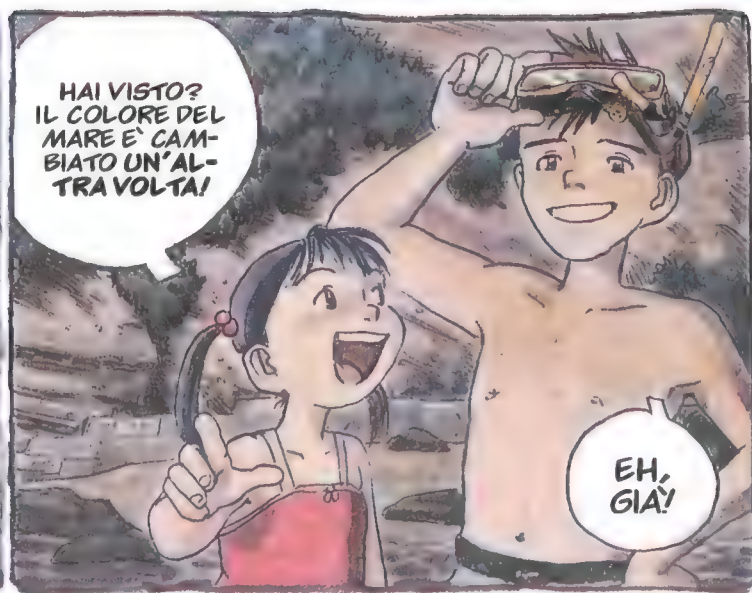
CHE MERAVIGLIA! - CONTINUA

ISHIGAMI! COME HAI OSA-TO STACCARMI UN BRACCIO?!

WHISS

SHA

DAN

FATTI SOTTO.

VUOI DAVVERO ESSERE AMMAZZATO COSÌ? COME SAREBBE A DIRE **FATEVI SOTTO?** TU SOLO CONTRO TUTTI NOI?
KAMIKAZE di Satoshi Shiki
L'INCONTRO

M-MA...
C-COSA?
TOP
TSK!
THUNK

WHUMP

E VA BENE! TI AMMAZZERÒ, PROPRIO COME DESIDERI!

TUMP

FWAMM

NGH!

HAAAH!

BOM

AH!

!

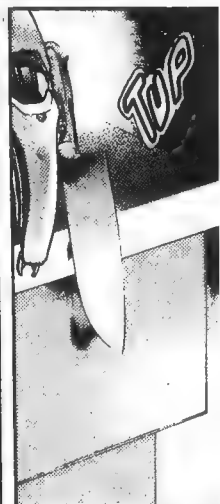
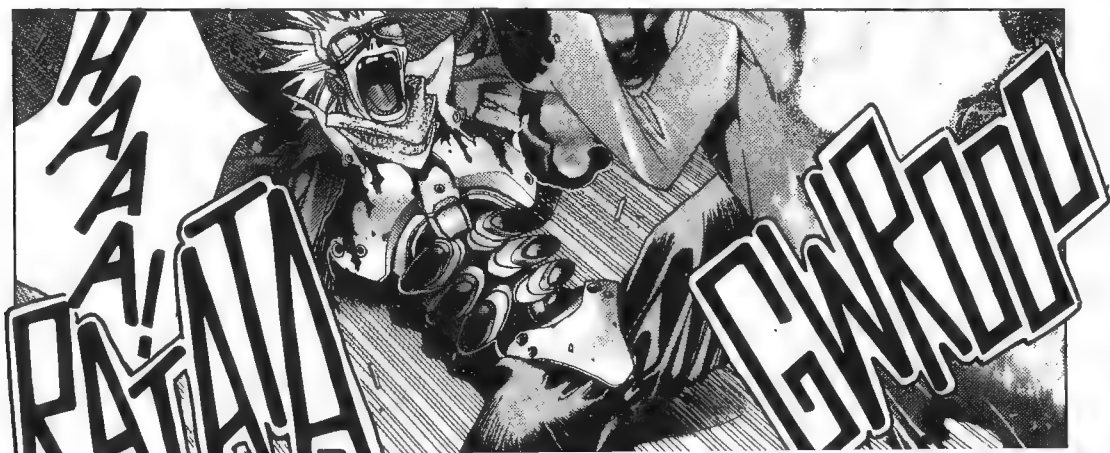
DWROOOO
AAAAH!
THUD
THUD

RRRHH
MMM
COME TI SEMBRANO I MIEI **TENTACOLI VELENOSI**?
SE ANCHE UNO SOLO DI ESSI TI SFIORASSE, **MORIRESTI** SUL COLPO...
COS...?!

COSÌ NON RIUSCIRAI A SCHIVARMI! CREPA!

TATA TATA TATA TATA

RA TA TA

DUMF DUMF DUMF

!
FLAP
EH EH... E COSÌ... ANCHE LUI...
...COME HAI POTUTO FARE QUESTO?
HAI ROVINATO L'UNICO VESTITO CHE HO.
HHMMMMMM
THUD
E QUESTO SARÀ PIÙ CHE SUFFICIENTE!
ADESSO È PERFETTO COME ABITO PER IL TUO FUNERALE!
HUNF!
WRAAAA
HHM

MF

FLAP

!

GHAAAAH!

ARRGH! BRUCIA!

WROOOSH

P-PRESTO... SPEGNILO!

ZITTO! BRUCIA IN SILENZIO!

AH...
RATTLE
RATTLE
A... AH...
SSSSSS HHHHHH
SSS SHHHHHHH
GLUP

SARÀ MORTO?
NON CREDO.

BE'...
...FORSE SARÀ UNA MIA IMPRESSIONE... MA È DA UN PO' CHE...
COSA TI SUCCEDE, RIKIMARU?
WHUNF
UH?!

MA CHE... COSA?!
WRRR
KRRODDD
DDHHMM
LA SUA SPADA STA ATTIRANDO GLI SPIRITI DEI DEFUNTI RIMASTI NEI DINTORNI PER VIA DI RANCORI NON RISOLTI DURANTE LA VITA TERRENA!
QUESTI... QUESTI SONO SPETTRI!
NON È POSSIBILE!
RATTLE
LA LAMA DI QUELLA SPADA DIVORA I DEMONI SPIRITUALI!*
* SPIRITI MALIGNI GENERATI DAI DEFUNTI IN QUESTIONE
NON LE PERMETTERÒ DI FARLO!
DUMMS

WHUMP

COS...?!

RIKI-MARU!

KRAAAASH

NON VEDO NULLA!

TOGLIETEVI DI MEZZO, MALEDETTI SPETTRI!

HOOWWOO

WW
HUMMP

SONO SPACCIA-TA...

SLASH

STAI CERCANDO DI DIRE CHE NON HAI **NEMMENO** BISOGNO DI USARE LA SPADA, CONTRO DI NOI?!

MALEDETTO BASTARDO...

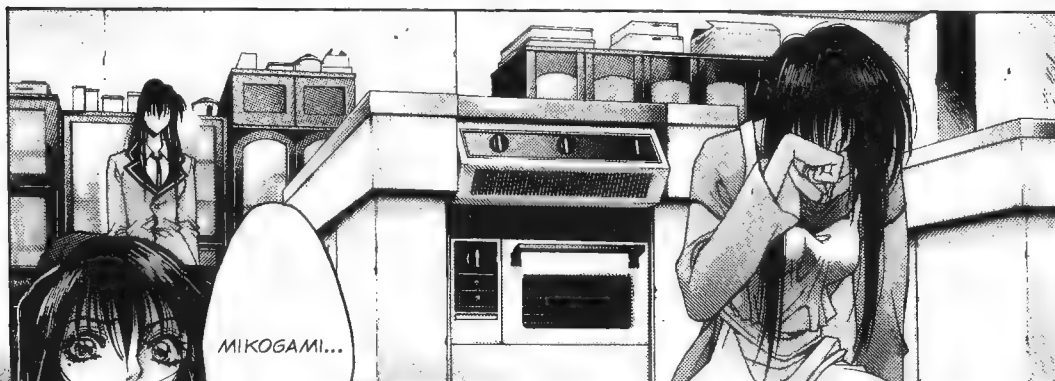
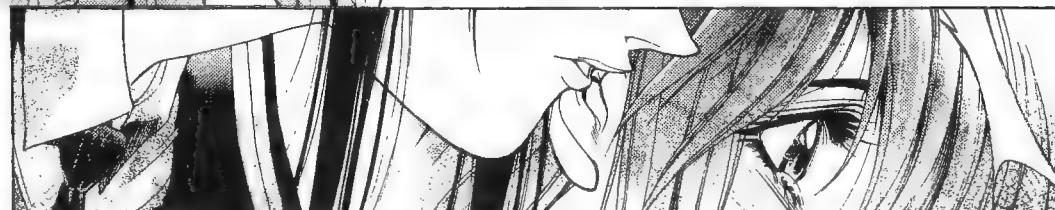
KAEN-GUMA...

EHI...
CAPELLI BIANCHI...
CAPELLI BIAN-CHI...?
E' GIÀ TUTTO SPENTO!
THUD
OW!
AVANTI, RIHEI! RITIRIA-MOCI!

COME HAI CAPITO CHE STAVO BLOC-CANDO LA SPADA?

AVEVI IL TIPICO SGUARDO DI CHI PENSA CHE **NON VALGA LA PENA** TRA-FIGGERE UN AVVERSARIO DI LIVELLO INFERIORE...
...DAI TUOI OCCHI.

SHHH
SSS

SEI SICURO CHE VADA BENE COSÌ, KAENGUMA?
FINIREMO SOLO PER VENIR SPAZZATI NUOVAMENTE VIA COME MOSCERINI.
CREDI CHE A MANI NUDE POTREMO FARCELA CONTRO DI LUI?
NEANCHE TU HAI ARMI CON TE, GIUSTO, RIKIMARU?
MIKOGAMI...
PERCHE' DOVETE FARE COSE DEL GENERE...?
DIMMI... DIMMELO, SAKURAI...

ORA NON C'E` TEMPO PER SPIEGARTI TUTTI I DETTAGLI...

...MA PRIMA O POI ARRIVERA` IL MOMENTO IN CUI POTREMO RACCONTARTI LA **NOSTRA GIUSTIZIA**..

SIGH... SIGH...

UGH...

SIGH...

MA PERCHE` DEVE SUCCEDERE UNA COSA DEL GENERE...?

QUALCUNO... SIGH... MI SPIEGHI... IL PERCHE`...

* I RIBELLI NON ILLUMINATI. KB

** LA TERRA ROSSA, IL MONDO DEGLI ESSERI UMANI. KB

MISAO MIKOGAMI.

CIÒ CHE QUELLA GENTE BRAMA SONO I TUOI POTERI LEGATI ALL'ACQUA E IL TUO SANGUE.

IO SONO
KAMURO
ISHIGAMI.

SONO UN KEGAINOTAMI COME TE.

FINALMENTE HO POTUTO VEDERTI...

...DOPO UN'ATTESA DI **MILLE ANNI.**

KAMIKAZE - CONTINUA

NARUTARU di Mohiro Kito

COME SI PUNTA IL PUGNALE

WOOOOOSH
WOOSH

WOOOO

Q-QUEL-LO...
I-IO... NON...

GIA'!

QUELLO CHE HAI APPENA VISTO È IL MIO CUCCIOLO DI DRAGO.
SI CHIAMA PUSH DAGGER.
GRUB
HO TROVATO UN'ALTRA PERSONA IN POSSESSO DI UN CUCCIOLO DI DRAGO.
CHE CIR-COSTANZA FORTUNA-TA...
IL TUO CUCCIOLO DI DRAGO È UN TIPO PAURO-SO?
TAP

HAH!

AH!
GRAB

NO!

SWISH

NON RIESCI A FARE RESISTENZA NEMMENO IN QUESTE CIR-COSTANZE...
SEI BUFFA, SAI?

NON C'È BISOGNO DI FUGGIRE.
COSÌ MI OFFENDI.

SEI LA CLASSICA PERSONA CHE I CUCCIOLI DI DRAGO **ADORANO!**

GRAB
AHI!

COSA SIGNIFICA QUESTA CICATRICE?
COME IMMAGINAVO.

GULP

SEI UNA **CODARDA!**

HAI USATO UN RASOIO?
NON SEI RIUSCITA AD AFFONDARE LA LAMA, VERO?

TAGLIARSI LE VENE È MOLTO DOLOROSO.

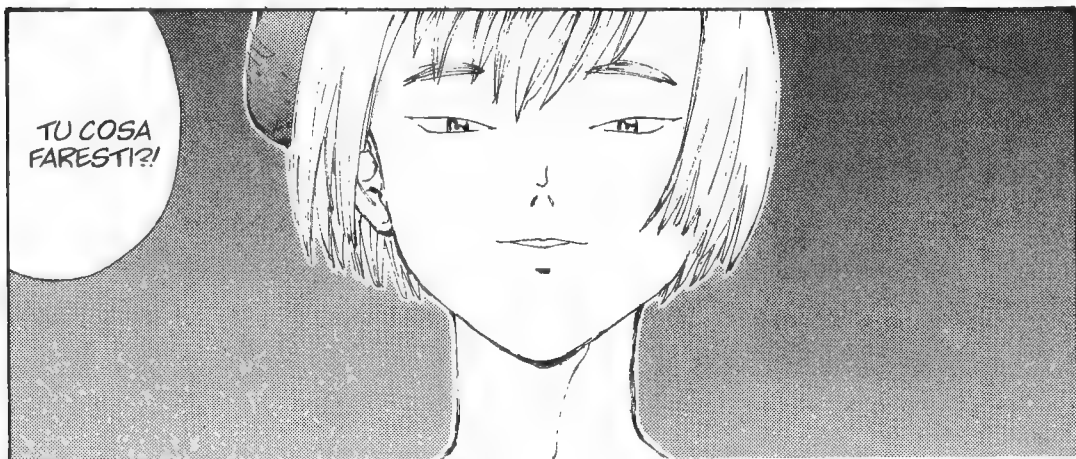
SIGH

SPESSO NON SI RIESCE AD ARRIVARE ALLA FINE PERCHÈ FA **MALISSIMO.**
È DIFFICILISSIMO ARRIVARE ALL'ARTERIA. BISOGNA TAGLIARE **MOLTE VOLTE.**

CHE FARE QUANDO CI SI TROVA FUORI POSTO IN QUALSIASI LUOGO?

O CI SI ADATTA AL MONDO CHE CI CIRCONDA MODELLANDO SE STESSI IN BASE A ESSO...

...O SI FA IN MODO DI CAMBIARE IL MONDO PERCHE' SIA ADATTO AD ACCOGLIERCI COME SIAMO.

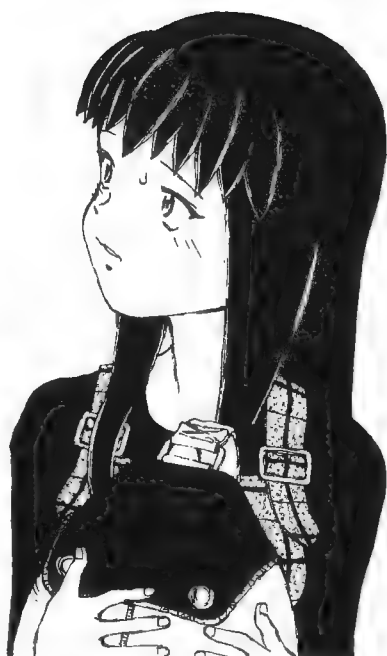
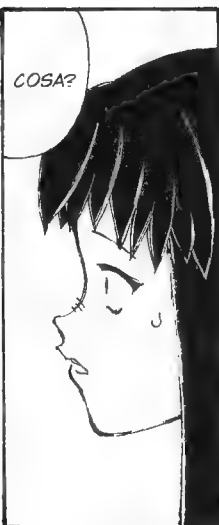
TU COSA FARESTI?!

IO SONO DISPOSTO A CAMBIARE...

...LA FORMA STESSA DEL MONDO.

TU...
MI PIACI.

IO SARÒ IL RE...

CO...
COSA...
COSTRUIREMO IL NUOVO MILLENNIO.

...E TU LA REGINA.

E TANTO PER INIZIARE...
...UCCIDEREMO **CINQUE MILIARDI** DI PERSONE.

COSA?

QUESTO MONDO E' DIVENTATO TROPPO **COMPLICATO.**
LA SOCIETÀ DOVREBBE ESSERE **PIÙ SEMPLICE.**

COSE COME L'ELETTRICITÀ O GLI ACQUEDOTTI NON OCCORRONO VERAMENTE...

FAREMO **REGREDIRE** LA SOCIETÀ...
...FINO AL LIVELLO DELLE **CIVILTÀ AGRICOLE PRIMITIVE!**

HO ANCHE PENSATO A COME SELEZIONARE LA GENTE.

GLI INTELLETTUALI COME I MEDICI, I COLTI O I RICCHI... LI UCCIDERÒ SENZA PENSARCI TROPPO SU.
SOLO PER IL FATTO DI ESSERE LAUREATI, MERITANO LA MORTE.
COME FACEVANO I KHMER ROSSI!
CHIUNQUE NON RIESCA A FARCELA SENZA CURE MEDICHE, NON HA IL DIRITTO DI CONTINUARE A VIVERE.

DOPO DI CHE, SETACCERÒ MEGLIO I SOPRAVVISSUTI IN BASE ALLA RESISTENZA FISICA.
PER ESEMPIO, POTREI FARLI MARCIARE A LUNGO SENZA MANGIARE NÉ BERE.

ALLA FINE, QUELLO CHE NE RESTERÀ...
...SARÀ UNA SOCIETÀ COMPLETAMENTE SANA.

HO DEI COMPAGNI, MA IL LORO MODO DI PENSARE È UN PO' DIVERSO DAL MIO.

PERSONAL-
MENTE...
...NON
VORREI
UCCIDERTI,
SE POSSI-
BILE.

RATTLE
RATTLE

MI PIACI
ANCHE
COSÌ.

E POI...

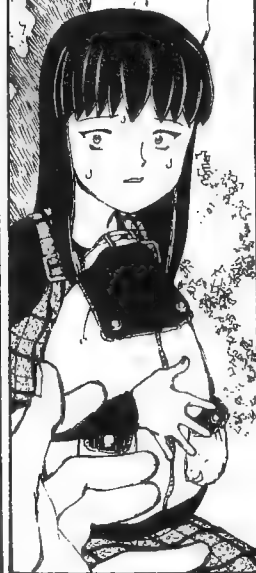
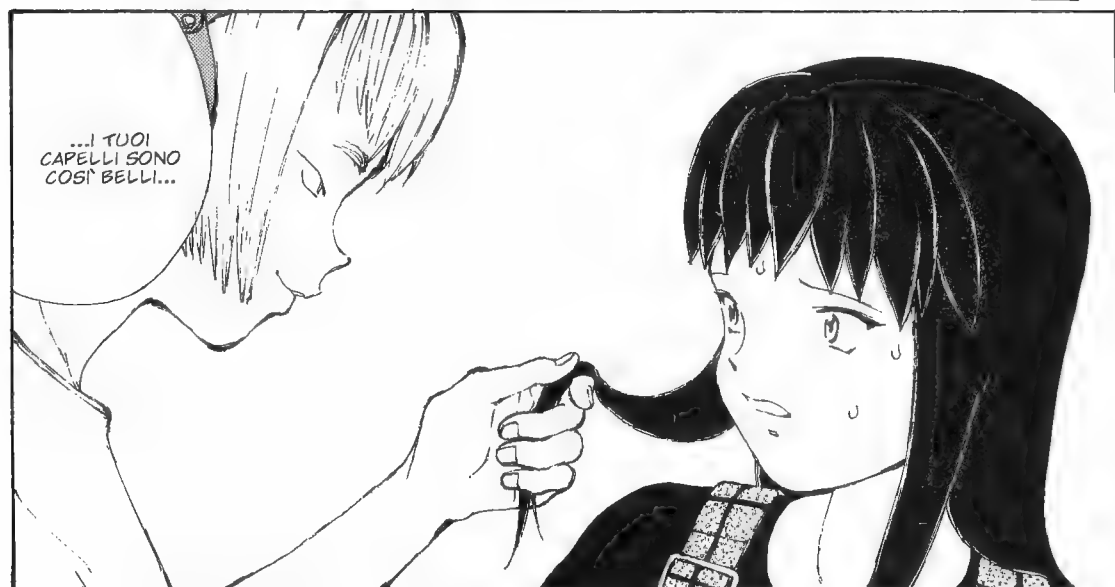
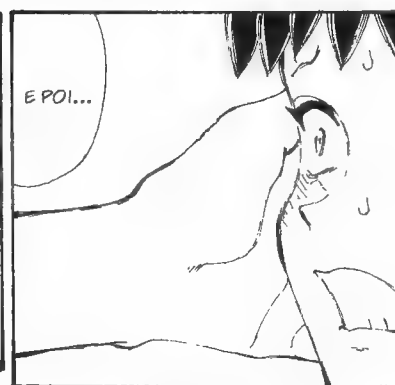
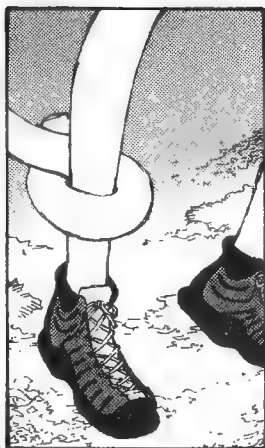
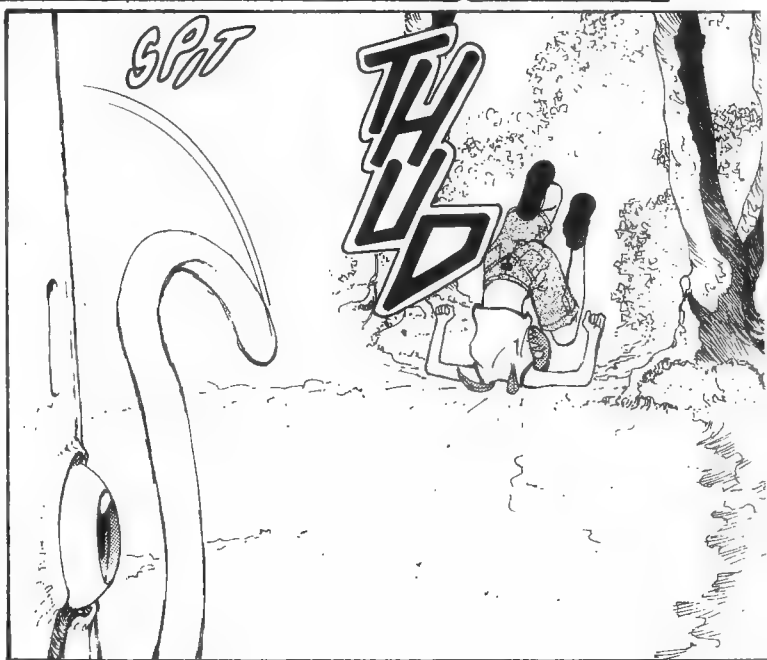
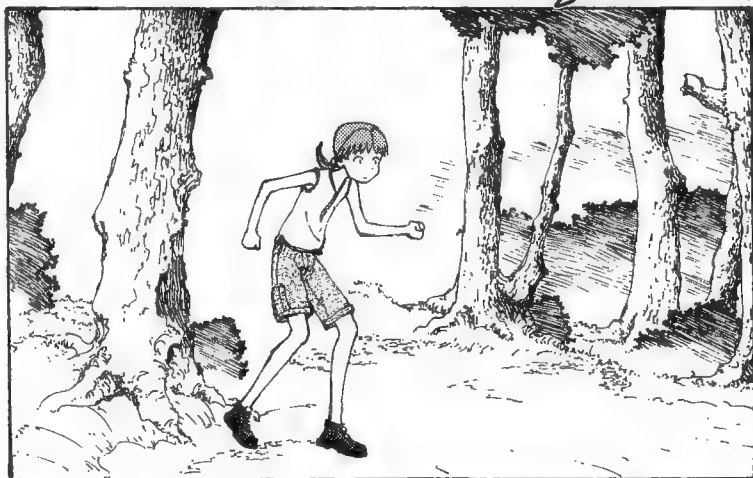
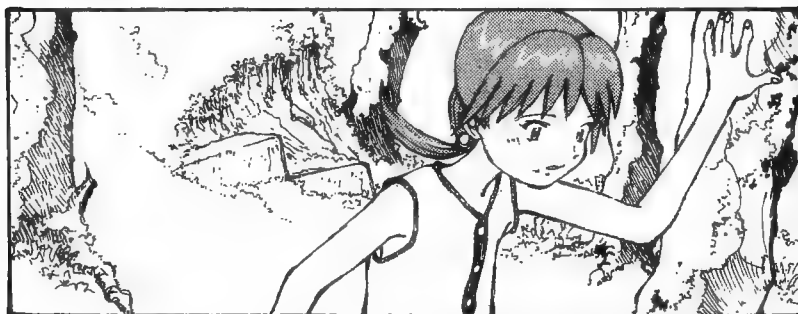
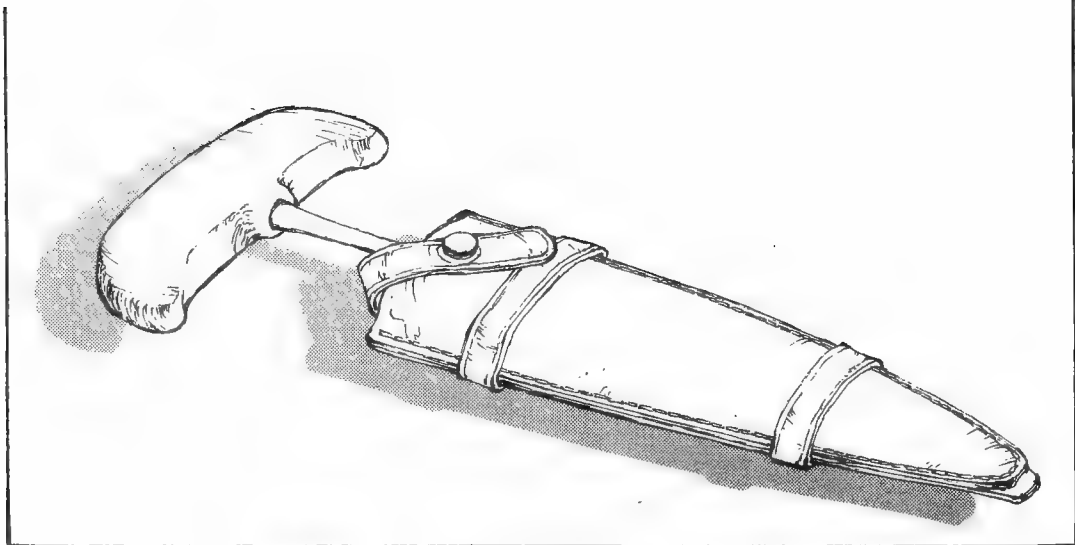
...I TUOI
CAPELLI SONO
COSÌ BELLI...

YAAA!!!
...HAA!
THUMP
UH?!

UGH!
WHACK

AAAH!
SEI RI-
PETITIVO!

MALE-
DETTO!
LASCIAMI!

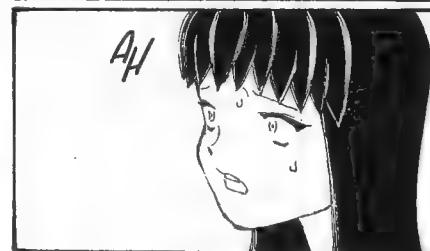
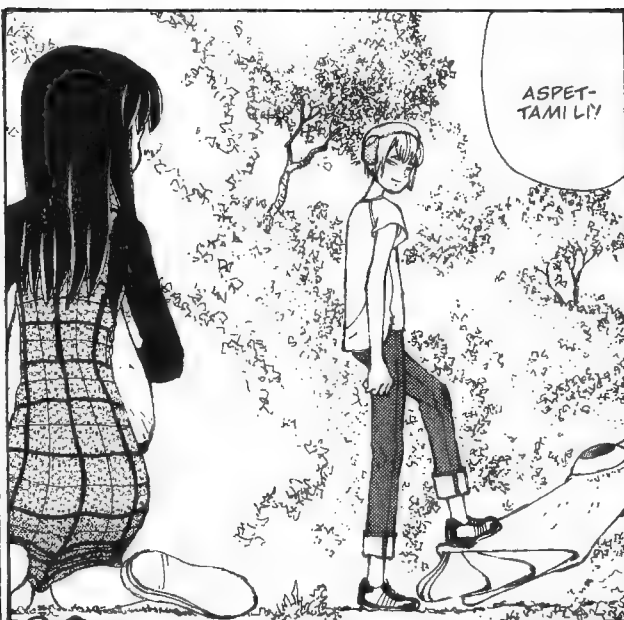
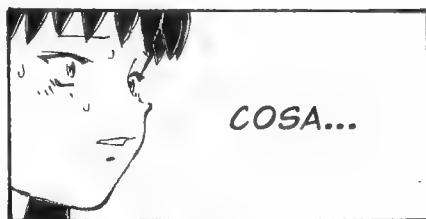
SPIT
THUD

AHI AHI...
BRUTTO BASTAR-DO!
WHUMP
E` FUG-GITO...?
MA DOV'E`?!
...AVRA` AVUTO PAURA DI ME!

QUEL
TIZIO... E
AKIRA?!

...RIUSCI-
RAI **SICU-
RAMENTE**
A MORIRE.
SE TE LO
PIANTI NEL
POLSO IN
VERTICALE...

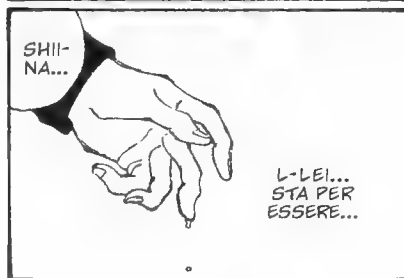
TE LO
REGALO.

TI DARÒ
UN PO' DI
TEMPO.

...O MODELLAR-
TI DA SOLA IN
BASE A ESSO!
CAMBIARE
IL MONDO
INSIEME A
ME...
ORA DEVI
**SCEGLIE-
RE!**

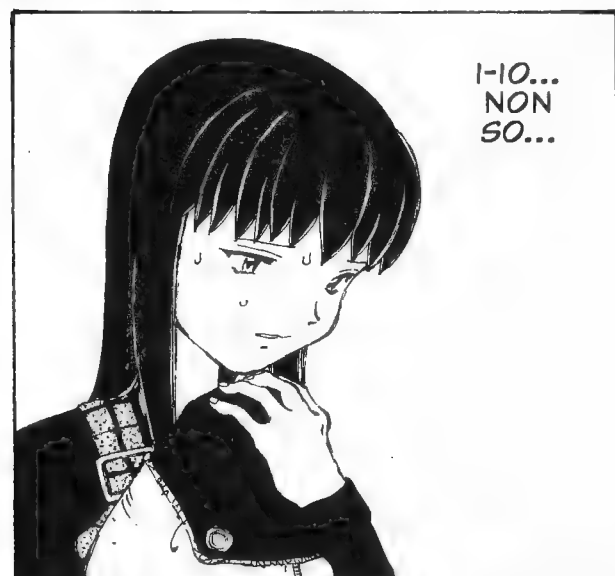
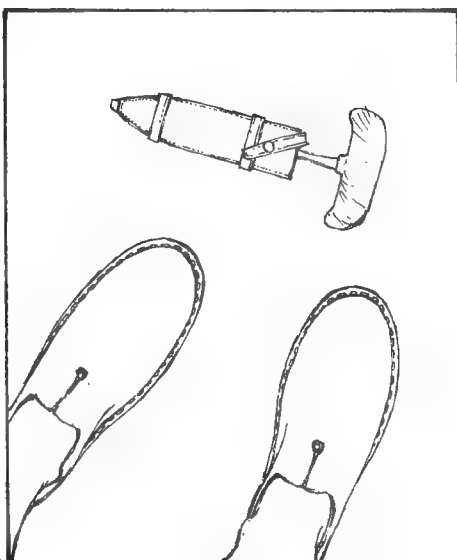
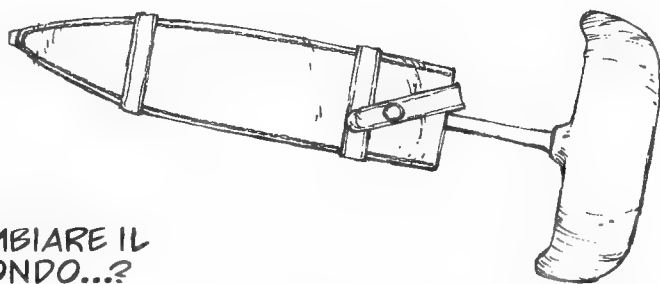
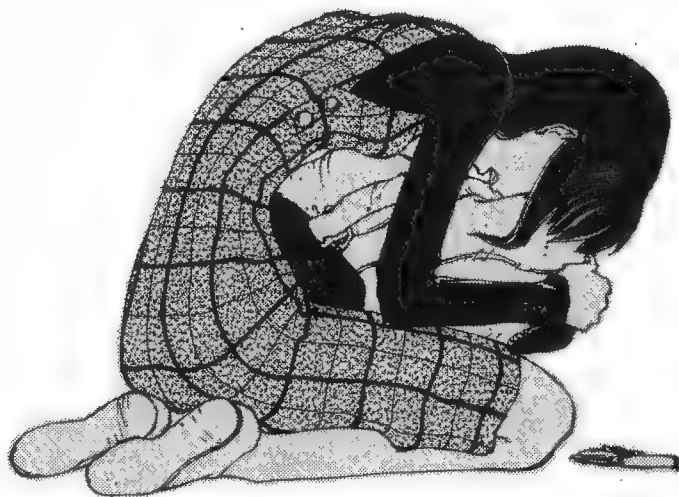
FINO A QUANDO...

...NON AVRÒ SISTEMATO QUELLA MOCCIOSA.

AH...
ASPET-TAMI LI'!
BE', NON IMPORTA.
WOOOSH

A...
AH...

COSA...

...COSA
POSSO
FARE...?

SHII-
NA...
L-LEI...
STA PER
ESSERE...

I-IO...
NON
SO...

COSA DEVO FARE...?

NARUTARU - CONTINUA

EXAXXION di Kenichi Sonoda
IL PADRONE
DEL MONDO

S-STO CADENDO... VERSO IL CIELO!
ESATTO. CADIAMO VERSO L'ALTO GRAZIE AL CONTROLLO GRAVITAZIONALE.

QUOTA TREMILA.
FSSSSSSSS
WOOOOSH
INCLINO LA SPINTA GRAVITAZIONALE.

WHUMP
AAH...

STA CADENDO VERSO LE COORDINATE PREVISTE.

STA TRASCINANDO DIETRO A SÈ ALCUNE **CENTINAIA DI MIGLIAIA DI TONNELLATE** D'ACQUA MARINA, TERRA, SABBIA, CARRI ARMATI E DETRITI VARI...
NON CI SARANNO PROBLEMI?
IL FATTO NON È RILEVANTE.
NORIKO! SERIA!
BIP

SÌ?
RITOCCATE LE IMMAGINI IN MODO CHE L'EXAXXION SEMBRI VITTIMA DELLE ARMI GRAVITAZIONALI FARDIANE!

...E TENETEVI PRONTE PER LA PREPARAZIONE DEL MATERIALE DA TRASMETTERE!
BENE!
LASCI FARE A NOI!

AH...

SFIORERÀ LA TORRE DEL NUOVO RAINBOW BRIDGE!
DAVVERO? NIENTE MALE!

KRAANG

4096
CANNON
EXAXXION
THUMP

SNAP
SNAP
SNAP
KRRANK
RRUMBLE

THOOM
EXAXXION
DANNON

16
LIO ZONY
16
VAL
LIO · FOO

KLAKKLAKKLAK
URGH!
RR
BRAVISSIMO, HOICHI!
RHHMMM
NON RIESCO A FERMARMI! ATTIVA IL CONTROLLO D'INERZIA!

RRRUMBLEE
KLAK KLAK KLANK

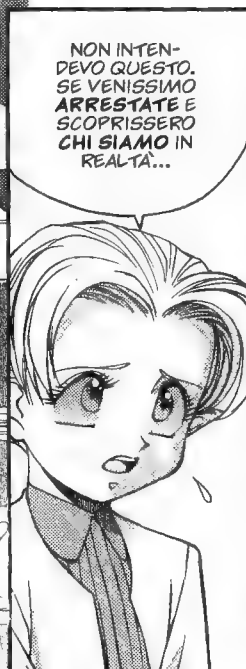
UN ALTRO TERRE-MOTO?!
AAH!
A TER-RA!

RRRRUMBLE
CRACK
(株) 黒汐物産
Card

ANSCHÜTZ
Part II

CRACK
CRACKLE
CRACKLE RATTLE
EC-COLO!
Q-QUESTO È... GAN-CHAN?!
記念フェア
Bip
20% OFF

FINE SHOP-PING!
FLIP

POS-
SIAMO
ANDARE!
GRAZIE,
SIGNORA
REIKO!
A PROPOSITO... COME FACEVA AD AVERE LA CARTA DI CREDITO...?
L'HO CREATA POCO FA USANDO UNA PARTE DELLA GONNA...
COSA?! E... E SE CI SCOPRISSERO?!
QUESTO MATERIALE È DOTATO DI NANOCHIP, PER CUI NON DEVI TEMERE...
NON INTENDEVO QUESTO. SE VENISSIMO ARRESTATE E SCOPRISSERO CHI SIAMO IN REALTÀ...
IMPOSSIBILE. L'HACKING SOFTWARE CREATO DAL SIGNOR HOSUKE CI TUTELA DA TUTTO.
TRANQUILLA!

IL SIGNOR HOSUKE... NON E` SUO PADRE, SIGNORA REIKO?
GIÀ! IL MATERIALE DI QUESTA TUTA, IL ROBOT PILOTATO DA HOICHI... SONO STATI CREATI TUTTI DAL SIGNOR HOSUKE!
Part II
INCREDI-BILE...
METTI QUI I VESTITI CHE TI SEI TOLTA PO-CO FA.
ANSHU
AH, SÌ!
FLOP
GWOOP
BZZZZZ
ANSCHUTZ
SIGNORA REIKO... QUANDO SAREMO RIUSCITE A FUGGIRE...
...POTREB-BE CHIEDERE AL DOTTOR HOSUKE DI **CONCEDERMI UN'INTER-VISTA?**
SCUSAMI, MA NON E` POSSIBI-LE.
NON E` ANCORA IL **MOMENTO** PER FARE QUESTO.
NON E` POSSIBI-LE? IN **NESSUN** MODO...?
SIGH
AH... ECCO...
SSHHAK
PSSHT
ANSH
...SE TU DIVENTAS-SI **UNA DI FAMIGLIA,** POTREBBE ESSERE POSSIBI-LE...

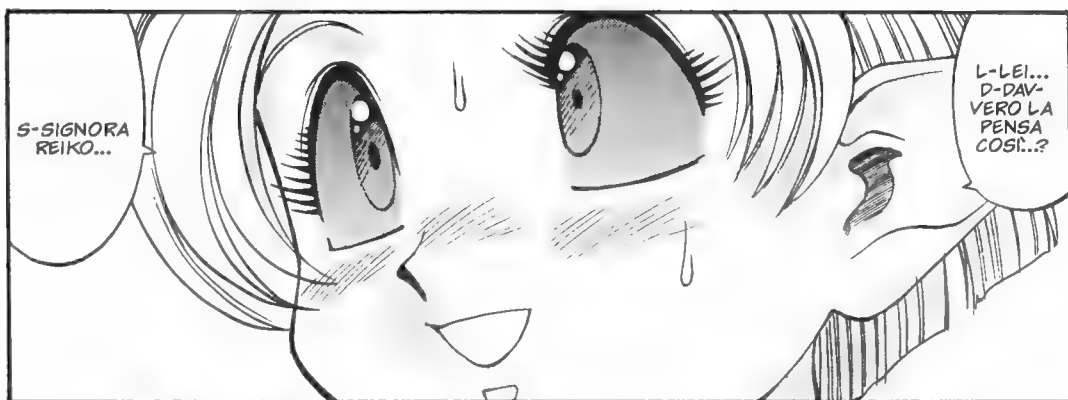
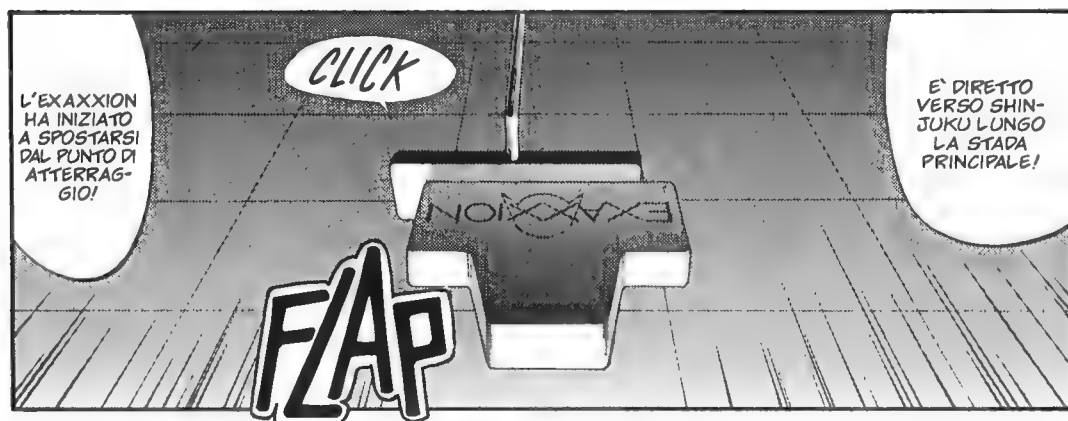
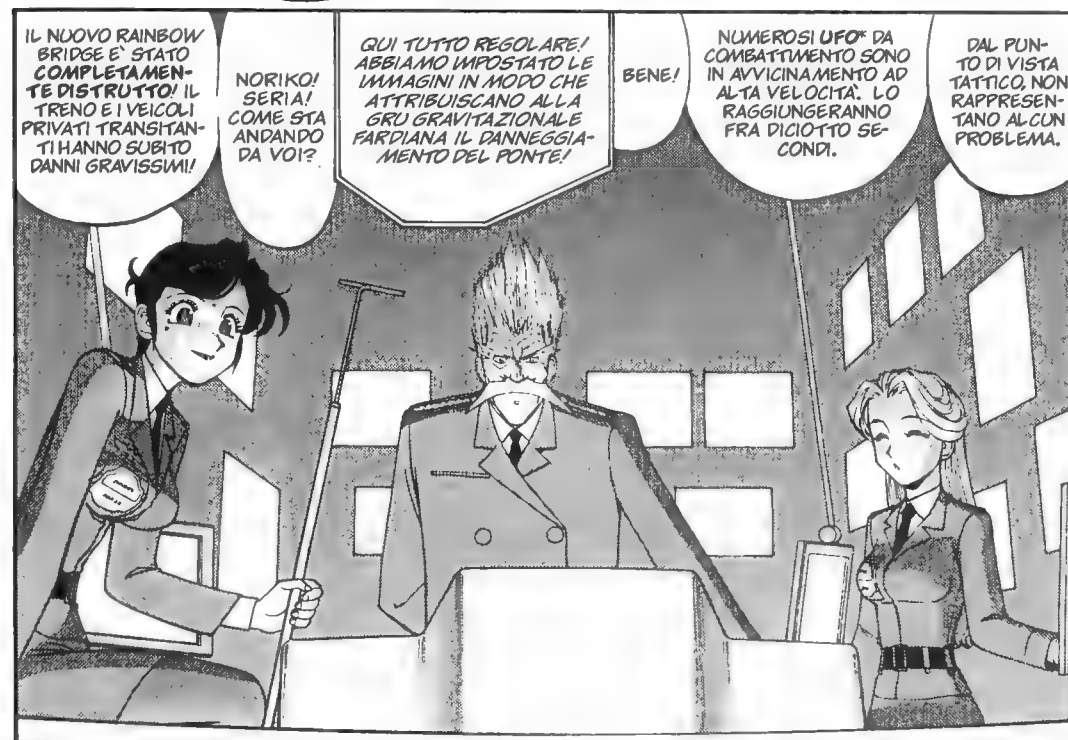
QUANDO SAREMO FUGGITE, POTRESTI VENIRE A STARE CON NOI... COME **MOGLIE**, INTENDO...
UNA DI FAMIGLIA...?
CO...?
TU VUOI BENE A HOICHI, NO?
COSA?!
E POI... **COME** DOVREI SPIEGARLO **A MIA MADRE?!**
N-NON MI DISPIACE, C-CERTO... M-MA FORSE... D-DOVREMMO SENTIRE ANCHE L-LA **SUA** OPINIONE...
HO SOLO **QUINDICI ANNI!**
TE LO GARANTISCO IO, CHE SONO SUA MADRE!
HOICHI **TI AMA,** AKANE! NON PREOCCUPARTI!
SU, NON TEMERE!
MA NON SUBITO...
VEDRAI CHE CONVINCERO' ANCHE TUA MADRE!

DOPO TUTTO, **SARÀ LUI** A **STABILIRE LE LEGGI** IN FUTURO!
E POI, LA TUA ETÀ NON È UN PROBLEMA...

MA **CHI** DIAVOLO È IL DOTTOR HOSUKE?!
C-COSA...?

LUI **DOMINERÀ** SU TUTTO CIÒ CHE APPARTIENE A QUESTO MONDO!
TE L'HO GIÀ DETTO...

LA CONQUISTA DEL MONDO.
C-COSA INTENDE DIRE...?

L'EXAXXION DI HOICHI E' MOLTO PIU' POTENTE DI QUALSIASI ARMA FARDIANA! CREDO SIA GIUSTO LASCIARGLI LA RESPONSABILITÀ DI GOVERNARE IL MONDO!
L-LA CON...?

IL NUOVO RAINBOW BRIDGE È STATO **COMPLETAMENTE DISTRUTTO!** IL TRENO E I VEICOLI PRIVATI TRANSITANTI HANNO SUBITO DANNI GRAVISSIMI!

NORIKO! SERIA! COME STA ANDANDO DA VOI?

QUI TUTTO REGOLARE! ABBIAMO IMPOSTATO LE IMMAGINI IN MODO CHE ATTRIBUISCANO ALLA GRU GRAVITAZIONALE FARDIANA IL DANNEGGIAMENTO DEL PONTE!

BENE!

NUMEROSI **UFO*** DA COMBATTIMENTO SONO IN AVVICINAMENTO AD ALTA VELOCITÀ. LO RAGGIUNGERANNO FRA DICIOTTO SECONDI.

DAL PUNTO DI VISTA TATTICO, NON RAPPRESENTANO ALCUN PROBLEMA.

* IL TERMINE **UFO** È © E ™ DI RIOFARD. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. VIETATO L'USO NON AUTORIZZATO. I TRASGRESSORI SARANNO PERSEGUIBILI AI TERMINI DI LEGGE.

MMM... STA ANDANDO TUTTO **TROPPO** LISCIO...

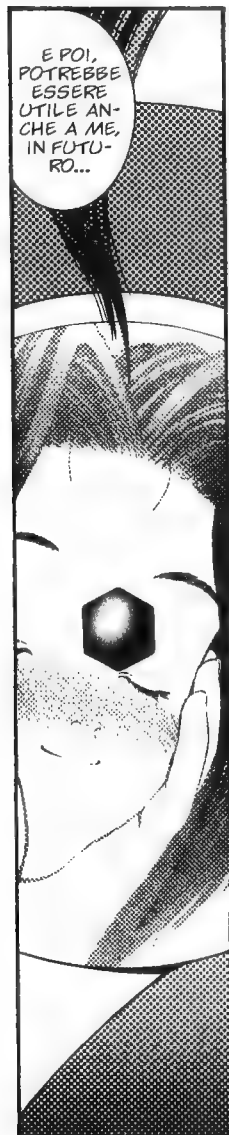
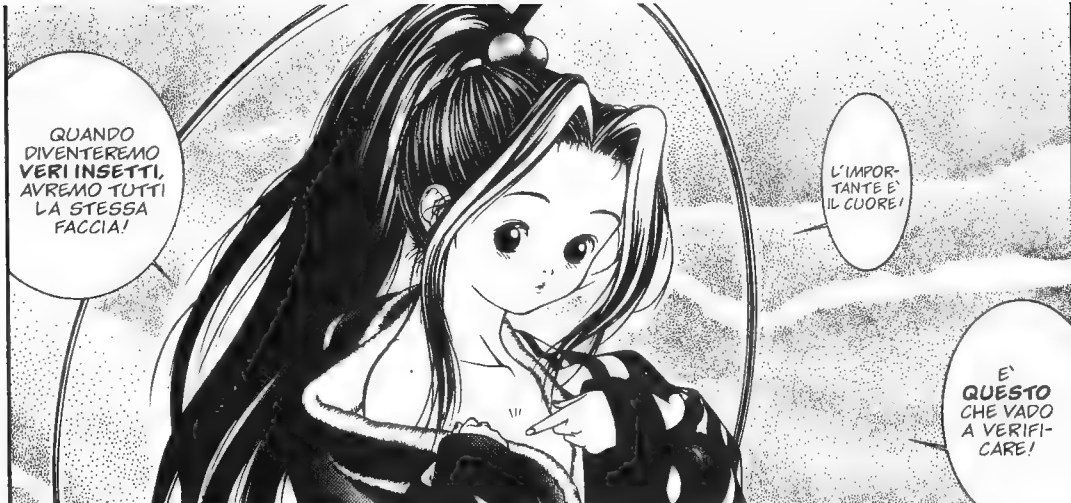
NON CRE-DO CHE ABBIANO ABBANDONATO IL RIOFARD MOUNT A SHINJUKU...

KTHOOOM

EXAXXION - CONTINUA

BUG PATROL di Tadatoshi Mori
UNA VOCE MUTA
ALLORA, IO VADO!
ASPETTA UN MOMENTO!

OGNUNO HA I SUOI PROBLEMI. LASCIALA STARE.
E POI LA CONOSCI. SAPRÀ RISOLVERE TUTTO DA SOLA.
!
MA...
...HA CERCATO DI CHIEDERTI UN CONSIGLIO, VERO SEKUTO?
QUESTO È GIÀ UN PROBLEMA!
IN FIN DEI CONTI, DEV'ESSERE UN PROBLEMA DA INSETTI...
...E IL FATTO CHE VOLESSE UN CONSIGLIO DA TE, UN ESSERE UMANO...
...È STRANO DI PER SÈ...
PIUTTOSTO STRANO.

I SENTIMENTI DI UN MASCHIO!

QUANDO DIVENTEREMO VERI INSETTI, AVREMO TUTTI LA STESSA FACCIA!
L'IMPORTANTE È IL CUORE!
È QUESTO CHE VADO A VERIFICARE!

E POI, POTREBBE ESSERE UTILE ANCHE A ME, IN FUTURO...

COSA C'È, DAIKINBOSHI?
BLINK

FLIP
COSA?
VUOI SAPERE PERCHÈ NON HA CHIESTO CONSIGLIO A TE?

BE'... C-CON QUELLA FACCIA NON ISPIRI MOLTA FIDUCIA...

VAI, VAI!
BE', IO VADO!

DIMMI, CARA KIL..

SÌ?

TU...

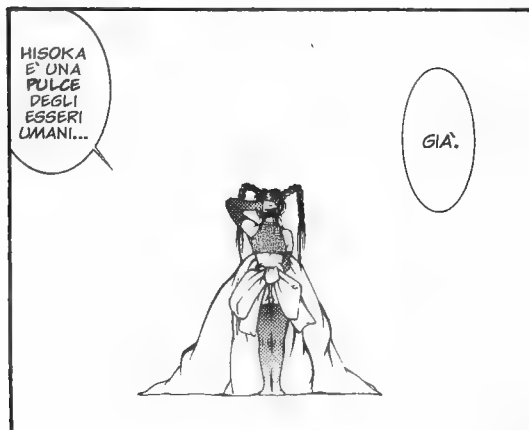
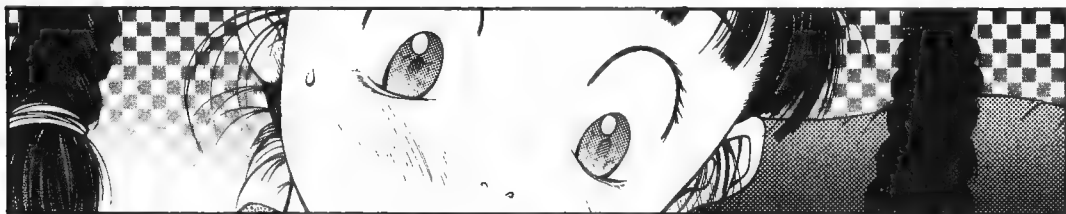
...TI SEI MAI INNAMORATA DI QUALCU-NO?

GIÀ!
INTENDI... SE HO TROVATO UN FUTURO CONIUGE?

SONO UN PO' IMBRANATA, IN QUESTE COSE!
NO, PER NIENTE!

E HISOKA MORI? FA IL TIROCINIO INSIEME A TE...
NO?

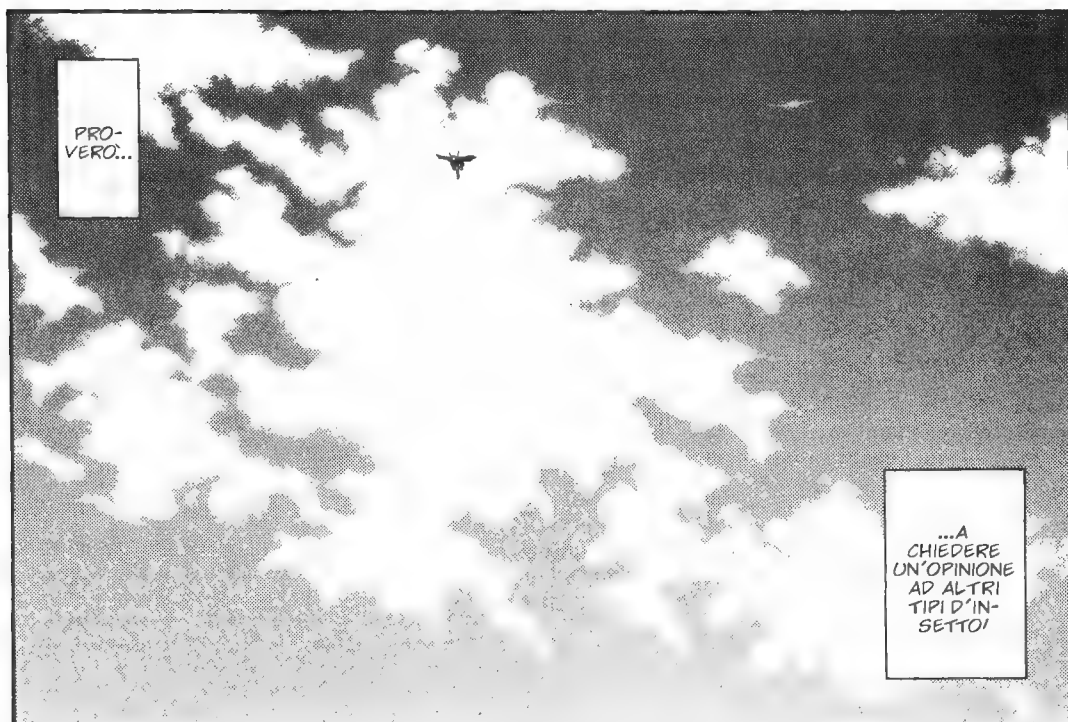
GIÀ.
HISOKA È UNA PULCE DEGLI ESSERI UMANI...

GIÀ.
...E POI... È UNA FEMMINA...

...HISOKA?

HISOKA, SPAZZA IL PAVIMENTO!

TI PIACCIONO I CAPELLI DI NAMI?

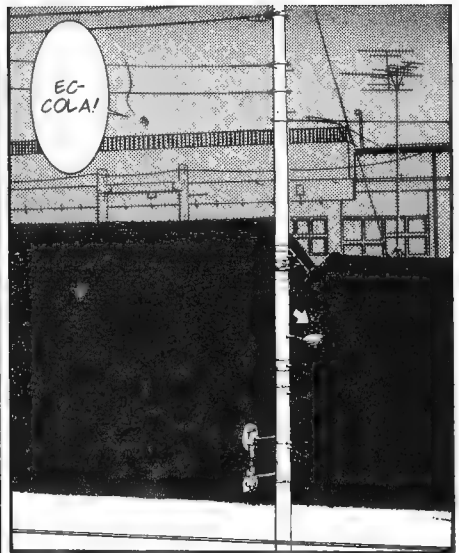
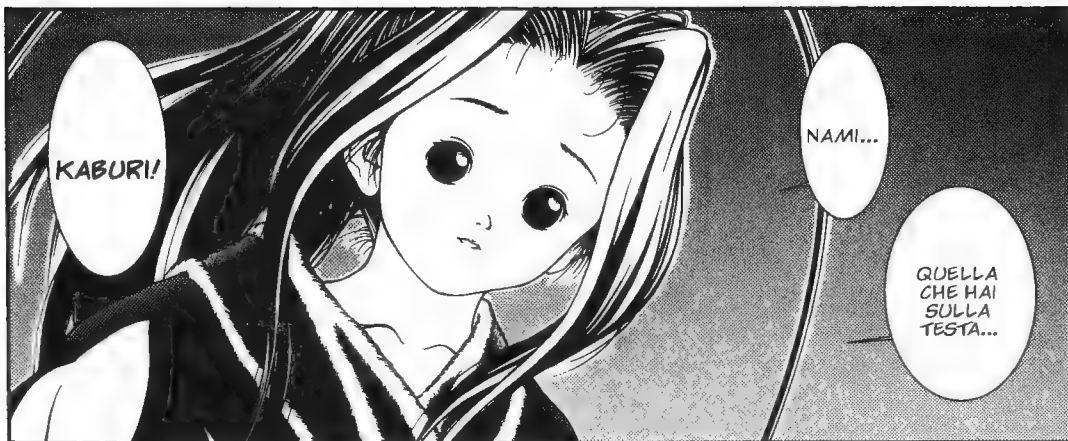
OGGI NAMI ERA DAVVERO STRANA...

EHI!

PROVERÒ...

...A CHIEDERE UN'OPINIONE AD ALTRI TIPI D'INSETTO!

EC-
COLA!

EHI, NAMI! CHE CI FAI IN UN POSTO DEL GENERE?

TAP

NAMI...
QUELLA CHE HAI SULLA TESTA...
KABURI!

HISOKA?!
IH IH!
FLIP

DOPOTUTTO TI SEI INNAMORATA DI QUALCUNO CHE NOI DETESTIAMO, NAMI!
MA... MA...
È NATURALE CHE TI AFFLIGGA COSÌ TANTO...
CHE CI FAI QUI?

...DUE FEMMINE, E PER GIUNTA APPARTENENTI A DIFFERENTI SPECIE...

...NON POSSONO METTERSI INSIEME!

TU HAI DEI PROBLEMI SERI, NAMI!

BUG PATROL - CONTINUA

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

I RICORDI DI UN RAGAZZINO

BELL-DANDY...
...POTRESTI DORMIRE CON ME?

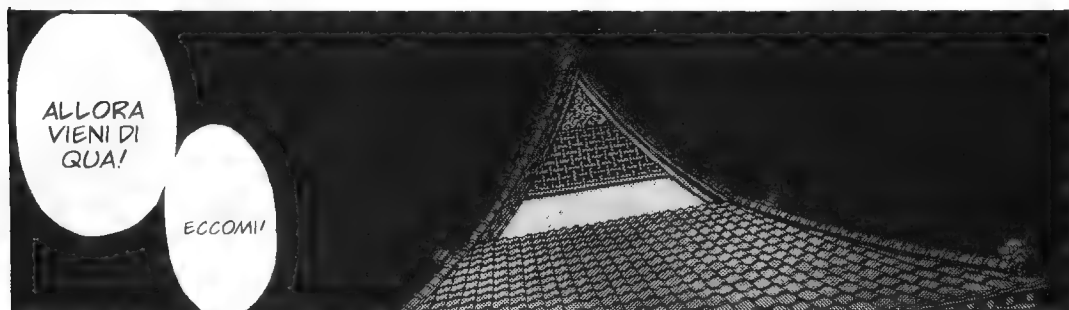
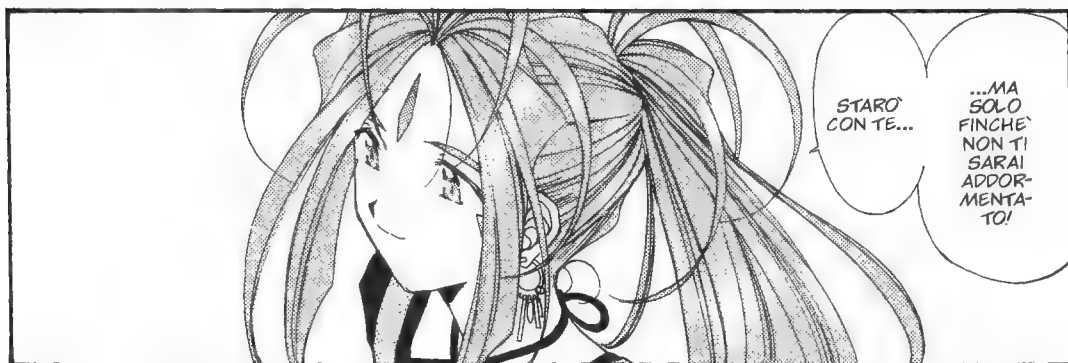
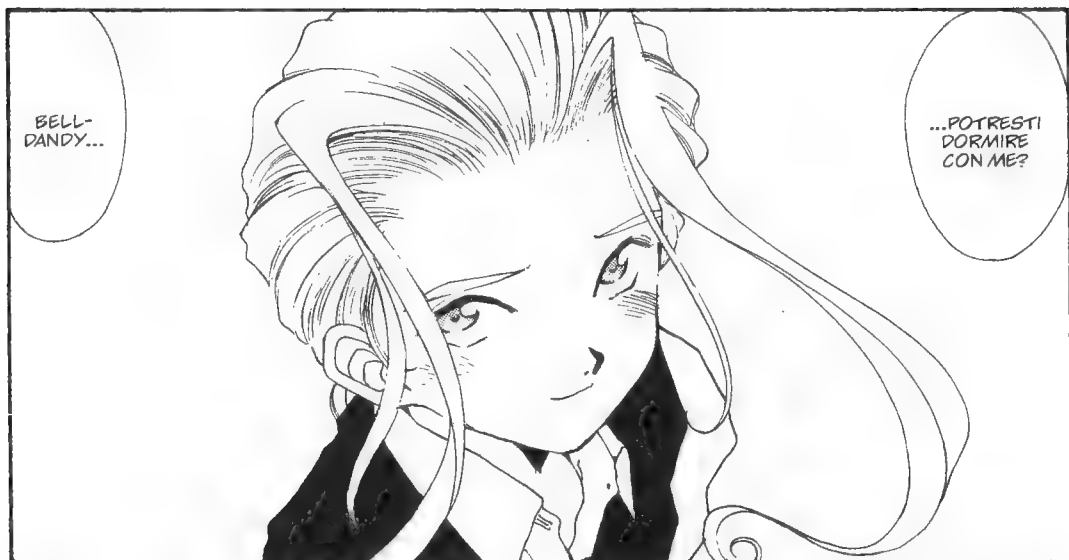
STARO` CON TE...
...MA SOLO FINCHE` NON TI SARAI ADDOR-MENTA-TO!

UGH... NON POSSO FARCI NULLA...
...SE BELLDANDY E` D'ACCORDO...

ALLORA VIENI DI QUA!
ECCOMI!

POOOF

EHM...
AH...

FORSE PERCHE` LO E`.
QUESTO... SEMBRA UN BAGNO...

PRIMA
DI ANDARE A
LETTO FARAI
IL BAGNO,
VERO?

MA SARÀ PIÙ PIACEVOLE ANDARE A LETTO BELLI PULITI...
OH?!

IO... NE FAREI VOLENTIERI A MENO...
AH... ECCO...

OH...
ECCO, IO... D-DI SOLITO LO FACCIO AL MATTINO!
SU, INSISTI!

ALLORA NON POSSO CERTO INSISTERE.
SCUSAMI!
BRAVO! HAI RESISTITO BENE!

URGH!
MA DOMATTINA DOVRAI FARLO A OGNI COSTO!
CERTO!

ALLORA, BUONA-NOTTE!

BONG

...

BELL-DAN-DY...
...PO-TRESTI DORMIRE CON ME?

CRIBBIO...
MA **PERCHÈ** SONO COSÌ IRRITATO?!

IN FIN DEI CONTI, È SOLO **UN BAMBINO!**
UGH

UH?!

WOOOO

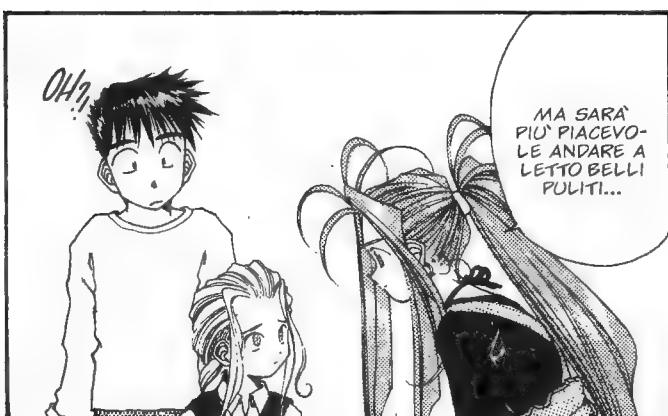
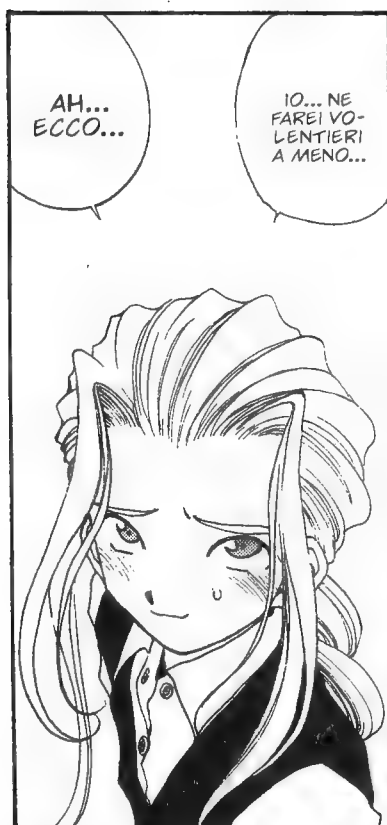
TUMP
NNN

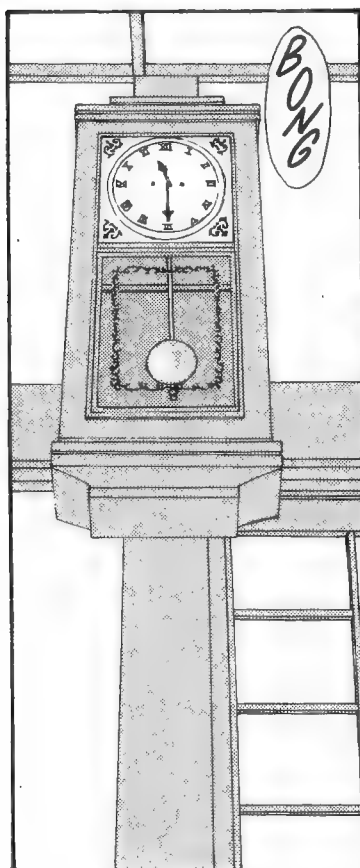
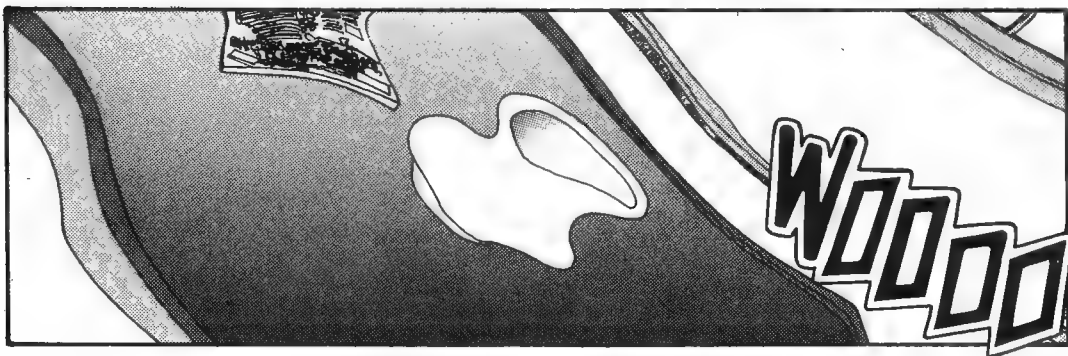
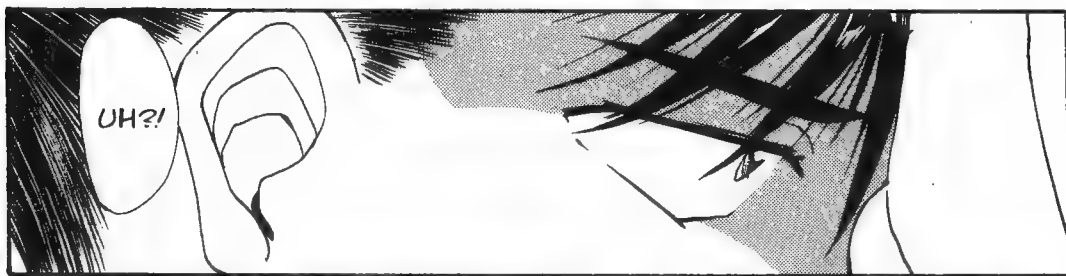
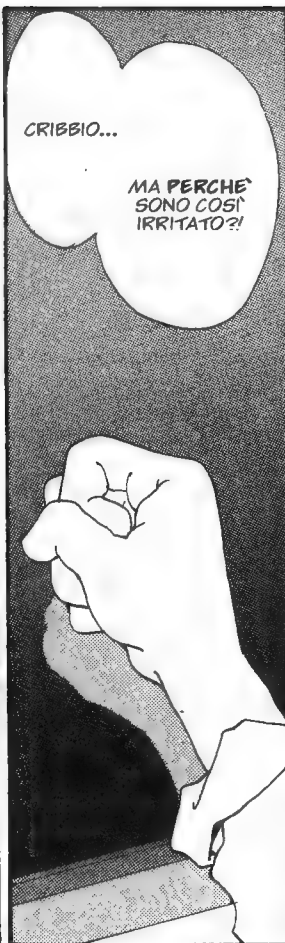
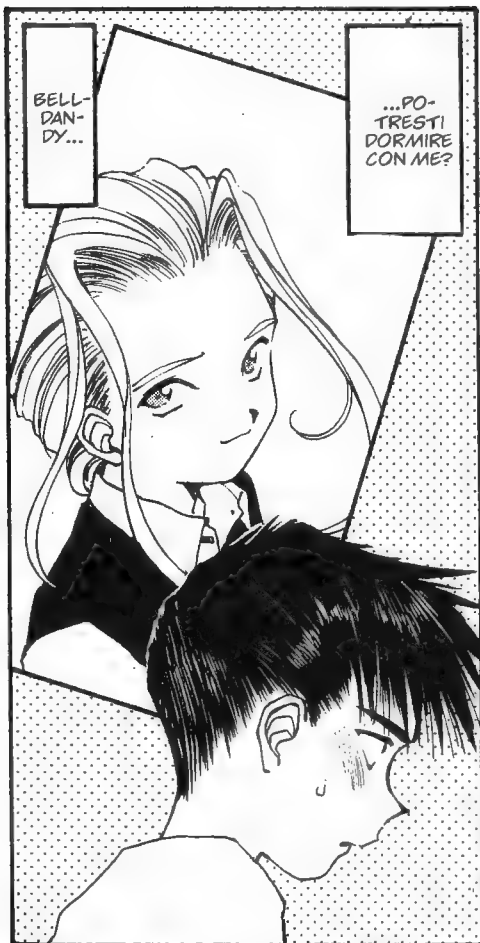
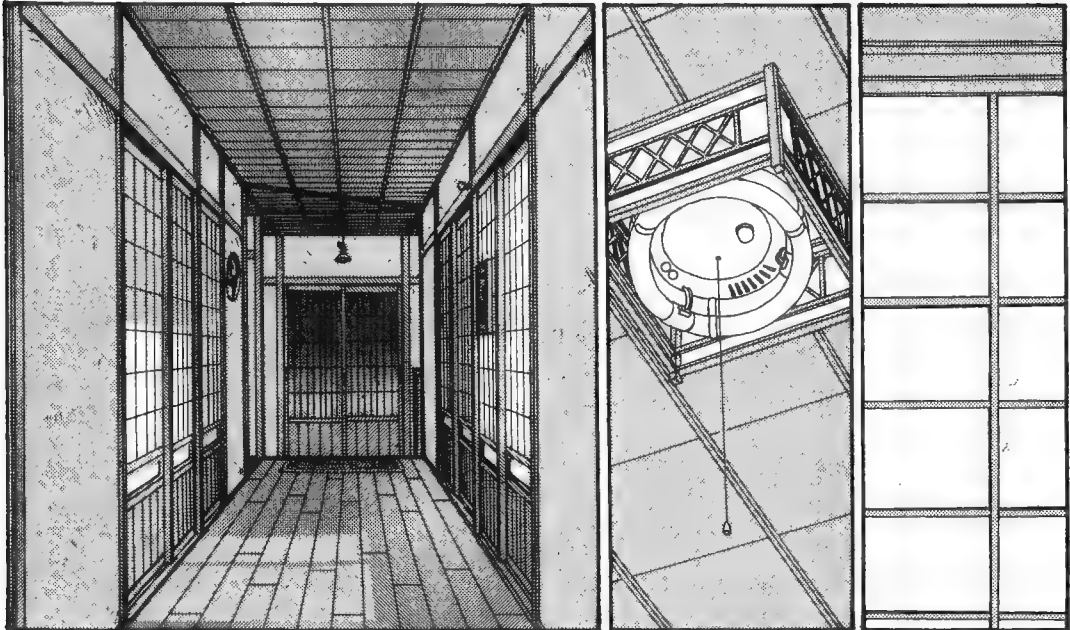
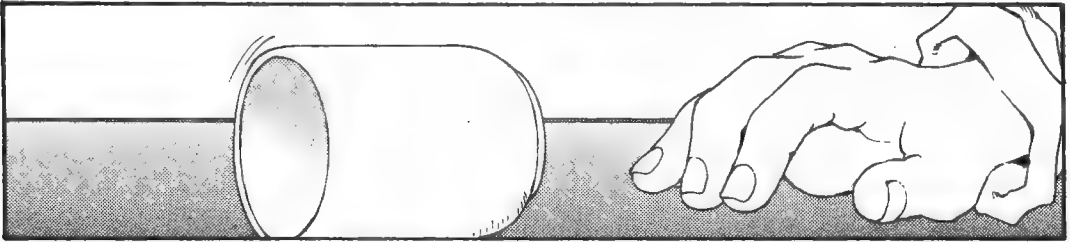
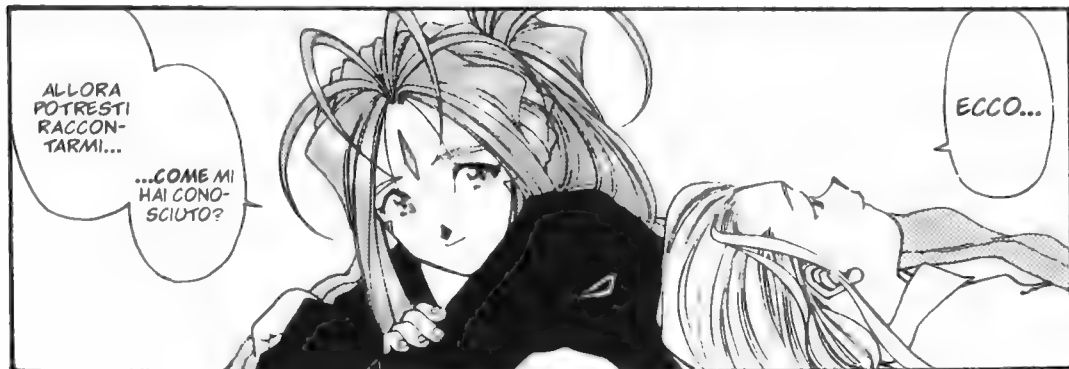
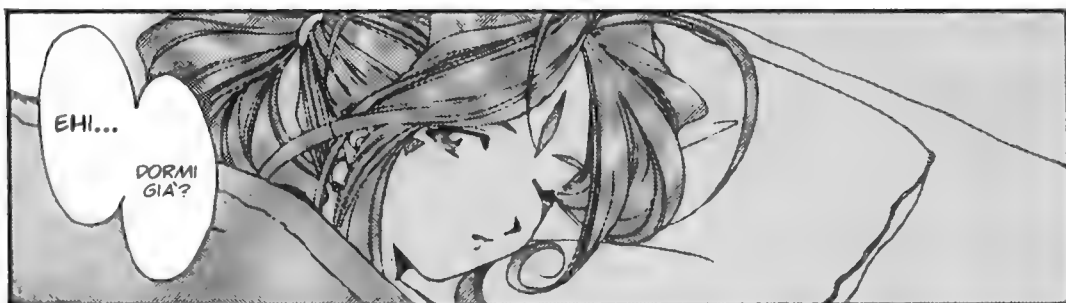
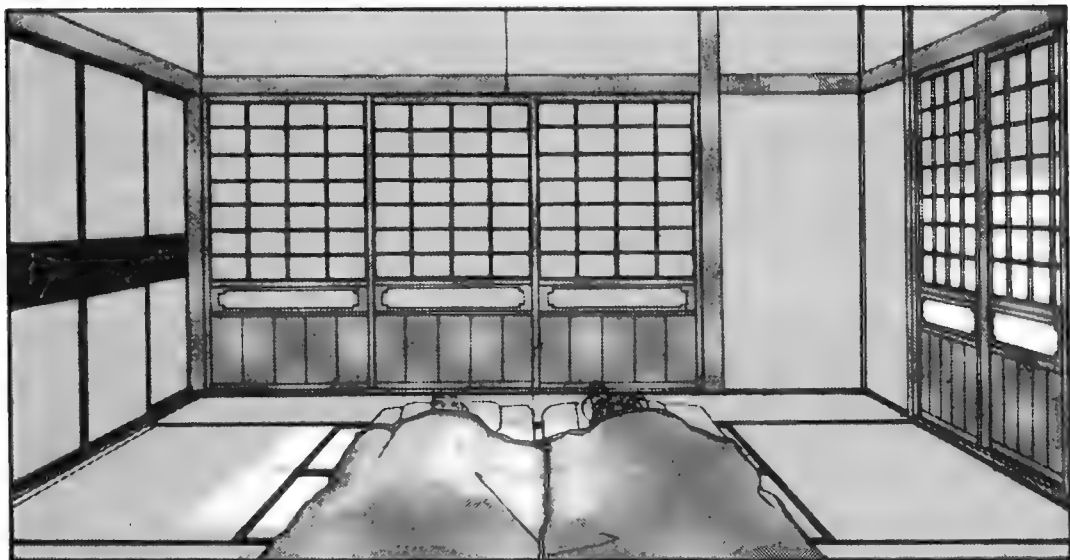
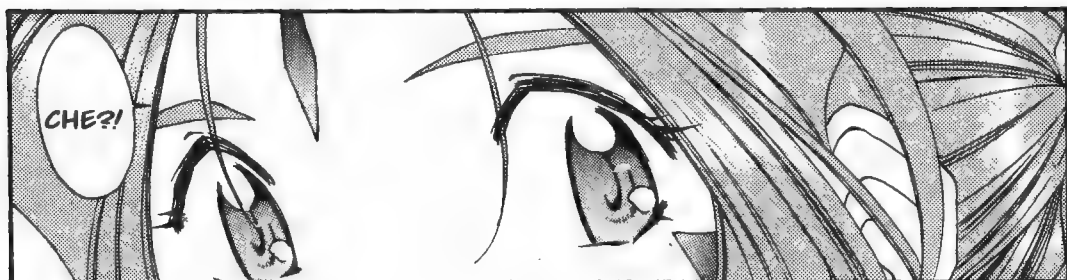
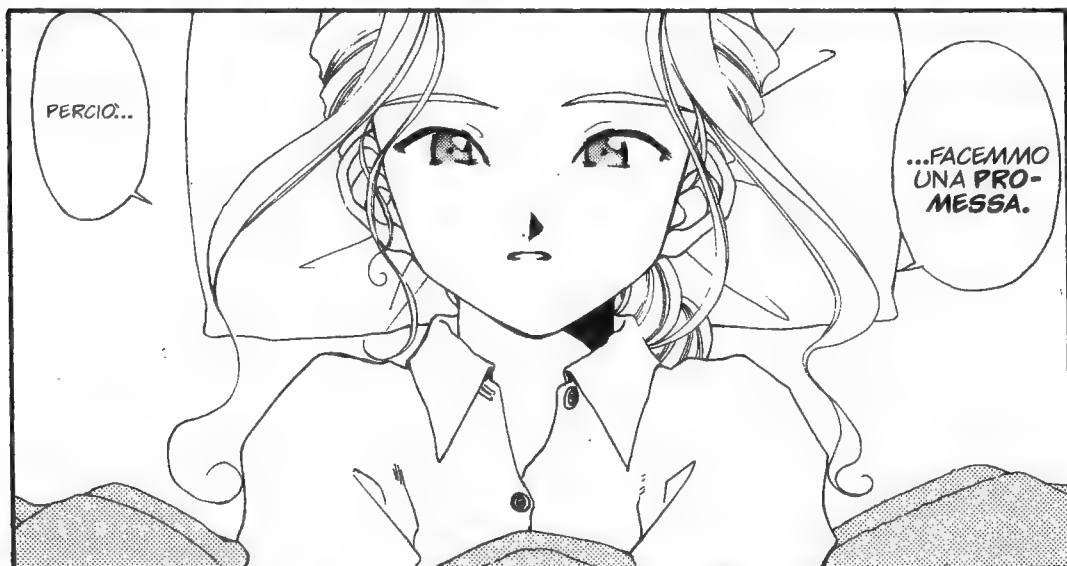
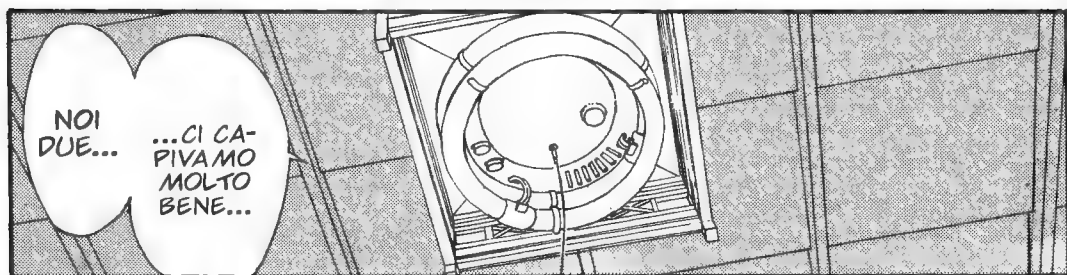
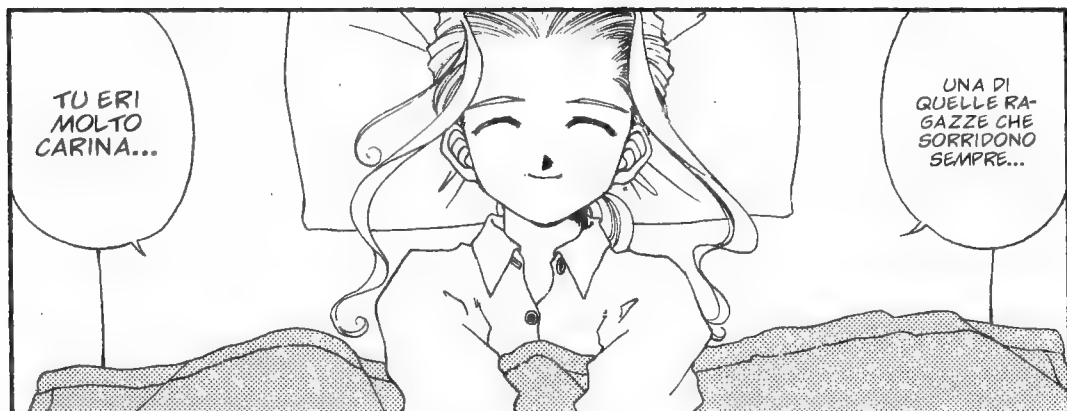
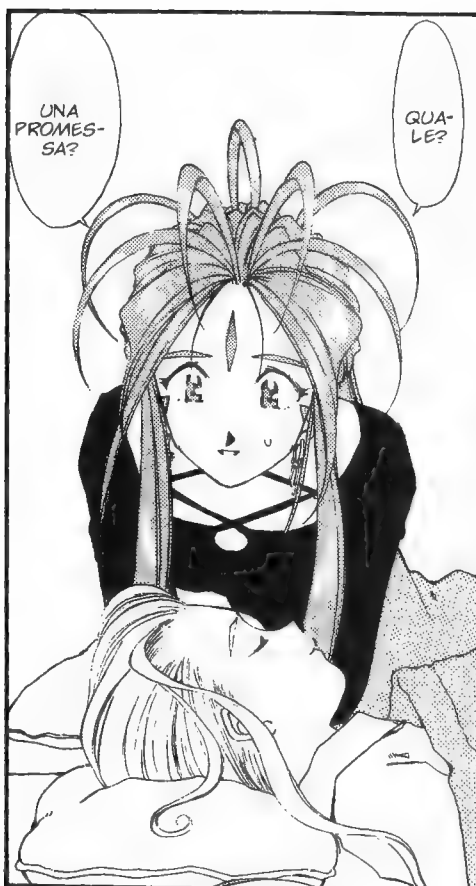
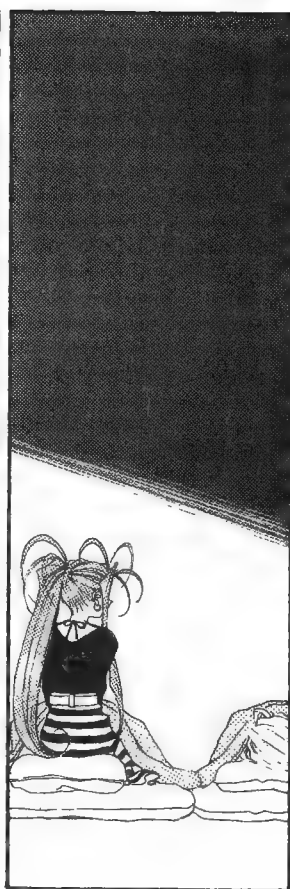
EHI...
DORMI GIÀ?

NO.

ECCO...
ALLORA POTRESTI RACCONTARMI...
...COME MI HAI CONOSCIUTO?

UNA DI QUELLE RAGAZZE CHE SORRIDONO SEMPRE...
TU ERI MOLTO CARINA...

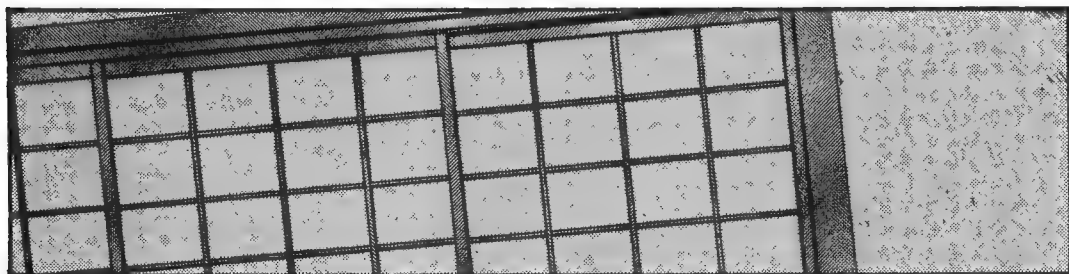
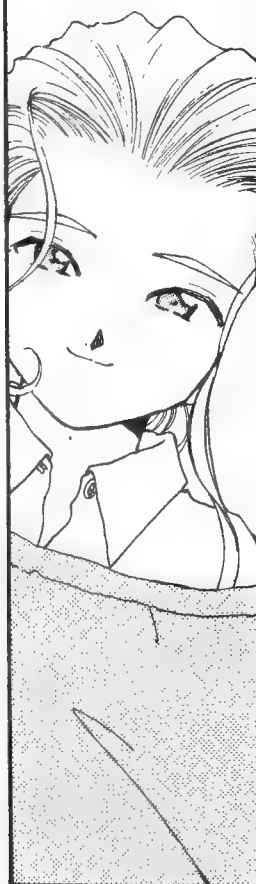
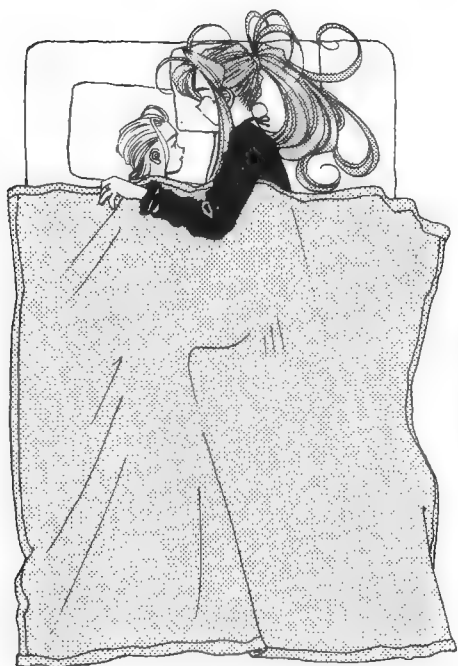
...CI CAPIVAMO MOLTO BENE...
NOI DUE...

...FACEMMO UNA PROMESSA.
PERCIÒ...

CHE?!

UNA PROMESSA?
QUALE?
E' UN SEGRETO...
VORREI RICORDARMELO... ANCHE PER LUI...
ASCOLTA!

POSSO STARE ABBRACCIATO A TE?
SÌ?

...
VA BENE...

PERÒ...
IL TUO TEPORE...
PROPRIO COME UNA VOLTA...

SOGNI D'ORO...
BUONANOTTE, BELLDANDY...
OH...
...GRAZIE...
...TU SEI DIVENTATA MOLTO PIU` BELLA...
...DI ALLORA...

AH...

LA MIA MANO...

UN'ALTRA MANO...

DI CHI È...?

BONG
CLICK
BONG
BONG
BONG

BONG
BONG
BONG
BONG
BONG

SCUSATE, MI SONO ALZATA TARDI!
SALA DA TE' PER TUTTI
UH...?
PER-CHE...?
SONO ANCORA LE SETTE E MEZZA...
OH...
PROTECTION
ALTIBARO
G-SHOCK

ORA CHE CI PENSO... DOV'È QUEL BAMBINO?
NON STAVI DORMENDO INSIEME A LUI?
SÌ, MA...
...POCO FA, QUANDO MI SONO SVEGLIATA, NON C'ERA PIÙ...
VEDRAI CHE SARÀ TORNATO A CASA...

WRRROOOOOOO

TU SEI STATA SCELTA.
SONO STATA SCEL-TA?
PER CHE CO-SA?

L'IN-
CONTRO?
CON CHI...?
PER L'IN-
CONTRO...

CON
CHI?!

BELL-
DANDY!

BELL-
DANDY!

AH!

TI SENTI BENE? TI STAVI AGITANDO NEL SONNO...

STAI MALE?

NO!

NON E` PROPRIO COSI'!

...SOLO CHE...

SOLO CHE?

HO FATTO UN SOGNO...

UN SOGNO?

AHI!

UH?

BELL-DANDY!

NON ARRIVAVI MAI! ERO PREOCCU-PATO PER TE!
TI ASPET-TAVO!

...
HAI RAGIONE, SCUSA...

CHE ORE CREDI CHE SIANO ADESSO?!

UH?! LE NOVE E VENTICINQUE, PERCHÈ?
COME TI HO GIÀ CONSIGLIATO, MORISATO, È MEGLIO CHE PORTI A **RIPARARE** IL TUO OROLOGIO!

FORSE... È QUELL'OROLOGIO CHE VA MALE...
NON CREDO! SEGNA LA STESSA ORA DEL **MIO**!

COSA?!

D'ACCORDO! PROPRIO CIO' CHE VOLEVO!
C'E' L'ORA ESATTA!
ALLORA PROVIAMO AD ACCENDERE LA TELEVISIONE!

...E' IL MIO OROLOGIO A DETTAR LEGGE!
BE', FA LO STESSO! TI HO GIÀ DETTO CHE QUI...
SCUSA...

MA CHE...?!
9:50
COSA?!

CLICK

FORZA, METTIAMOCI AL LAVORO!
CLAP CLAP
UN PROIETTILE DA SOFT AIR...
A PROPOSITO, CHIHIRO...
COSA STAVI FACENDO MENTRE TARDAVO...?

WHIRLWIND

FLOWW

MANCA POCHISSIMO.
FRA POCO TI RICORDERAI DI ME.

COSA?!
...
E` ANCORA PRESTO.

COSA TI È SUCCESSO?!

OH, NO!

WHUP

AH!

TUMP

OH, MIA DEA! - CONTINUA

puntoaKappa

posta: Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

Nuove classifiche manga & anime, piccoli ribaltoni, grandi conferme. Nelle tre città campione **Slam Dunk**, **Point Break** e **Storie di Kappa** attentano alla leadership di **Touch** e **Maison Ikkoku**, mentre **Evangelion**, **Getter Robot** e **Perfect Blue** sconvolgono la classifica dedicata all'home video.
E tra gli esclusi? Tra i manga **Express** è 9° a Milano e a Bologna, **Il destino di Kakugo** è 9° a Roma, mentre tra i video **Dragon Ball GT** # 1 è al 7° posto in tutte e tre le classifiche.

DICEMBRE 1999

I 5 MANGA PIÙ VENDUTI IN ITALIA

MILANO
1) Maison Ikkoku # 14
2) Touch # 6
3) 1 or W
4) Lamù # 34
5) JoJo # 74

BOLOGNA
1) Touch # 6
2) Maison Ikkoku # 14
3) Lamù # 34
4) Tra i raggi del sole # 1
5) Cat's Eye # 9

ROMA
1) Touch # 6
2) Maison Ikkoku # 14
3) Slam Dunk # 50
4) Tra i raggi del sole # 1
5) Berserk # 29

I 5 VIDEO PIÙ VENDUTI IN ITALIA

MILANO
1) Neon Genesis Evangelion # 7
2) Getter Robot The Last Day # 1
3) Yamato Video # 69
4) Kekko Kamen # 1
5) Doki Doki Collection # 37

BOLOGNA
1) Spriggan The Movie
2) Neon Genesis Evangelion # 7
3) Serial Experiment Lain # 1
4) Getter Robot The Last Day # 1
5) Perfect Blue

ROMA
1) Neon Genesis Evangelion # 7
2) Getter Robot The Last Day # 1
3) Perfect Blue
4) Il pazzo mondo di Go Nagai # 1
5) Serial Experiment Lain # 1

Dati raccolti presso:
La Borsa del Fumetto, via Lecco 16, 20100 Milano, tel. (02) 29513883
Fat's Dream, via Ercolani 3, 40122 Bologna, tel. (051) 550488
Casa del Fumetto, via Gino Nais 19, 00136 Roma, tel. (06) 39749003

Con ardore e passione

Caro Massimiliano, ti scrivo con **Kappa Magazine** 91 tra le mani: sono entusiasta! Le innovazioni apportate non sono drastiche, ma ci sono, e i miglioramenti si toccano con mano. Sarò sincero: leggo **Kappa** ormai da 8 anni, ne ho seguito le alterne sorti, e devo dire che nell'ultimo anno (escluso **Oh, mia Dea!**) il livello totale si era abbassato parecchio, e i redazionali andavano sparendo, così come il vostro entusiasmo. Ho continuato comunque a seguirvi, fiducioso che un giorno le cose sarebbero cambiate. Ed eccoci qua: nuova grafica, nuovi redazionali, e soprattutto i nuovi titoli: **Kamikaze** dà una sferzata allo stile e ai temi finora toccati, **Narutaru** è intrigante oltre che appassionante, **Exaxxion** ci offre buona fantascienza e una buona dose di tette (!), di **Oh, mia Dea!** è inutile parlare, e per il futuro... Ikegami, il ritorno di Shirow... Grazie davvero! Ma si potrebbe far meglio: è forse troppo chiedere un **Kappa Magazine** costantemente 'plus'?! Si potrebbero sfruttare meglio i titoli a disposizione, e soprattutto si potrebbero portare i redazionali a una trentina di pagine (anche non tutte a colori): possibile che io sia l'unico ad avere fame di informazioni e curiosità? Un'ultima cosa: per quanto riguarda *Cowboy Bebop* sono d'accordo con te: è una gran bella serie! L'episodio *Fallen Angels* è stupendo, per non parlare del primo... Andrea non è stato un po' troppo cattivo?! Be', d'altra parte 'de gustibus non disputandum est'! Il sito della Star quando riapre? A proposito, lascio l'indirizzo del mio sito (http://digilander.iol.it/youngmagazine) che parla di manga e anime, ma anche di cinema, musica, libri, cucina, modellismo, fantasy, scienza... In bocca al lupo per il nuovo corso di **Kappa**! Continuate così, con l'ardore e la passione di un tempo!
Gabriele Capece, via Santoro 57, 81025 Marcianise (CE) youngmagazine@libero.it

Speriamo non sbaglino tutto...

Cari Kappa boys (o caro Massimiliano, dato che scrivo formalmente a **Kappa Magazine**), per quasi 10 anni sono stato un vostro fedele e silenzioso lettore (dal primo numero di **Kappa**, e già inconsapevolmente con Granata), sempre soddisfatto delle vostre scelte e soprattutto del vostro modo di porvi davanti al lettore (e al mercato). Mi sono 'accontentato' di vedervi a tutte le Lucca Comics, di scambiare quattro chiacchiere con voi – ma non pretendo che vi ricordiate di me, anche se ho un'intera collezione di disegnini estorti a un esausto ma sempre sorridente Andrea alla fine dei vari incontri –, e questo mi è parso finora sufficiente. Ma adesso devo venir fuori. Ho tra le mani l'ultimo numero di **Kappa**, rivista che ho visto crescere e che mi ha visto crescere da liceale a studente universitario: quando ho saputo che volevate dare una sterzata ho pensato «Cavolo, speriamo non sbaglino tutto, snaturando una fedele compagna di letture!». Ho sbagliato io. Siete riusciti a tirare fuori qualcosa che è sempre la cara vecchia **Kappa Magazine**, ma che ugualmente non lo è più, e so anche perché: voi siete sempre lì, e siete cresciuti anche voi, e non potevate tirare fuori nulla di diverso da ciò che ho tra le mani! Il vostro amore per i manga è immutato, così come il vostro rispetto per noi lettori. Ho 26 anni e appartengo a quella generazione a cui cade una lacrimuccia quando sente *Planet-O*, quella cresciuta con *Goldrake*, *Gundam*, *Gordian* e compagnia bella. Non sono sposato, né ho un lavoro – sigh –, sono un semplice studente universitario ancora un po' bambino (nonché uno dei pochi a capire cosa scrive quel pazzo di Masamune Shirow, complici gli studi in biologia molecolare). Vi prego, continuate così, non fatevi prendere dalla foga editoriale, perché il lavoro che avete fatto finora è eccellente, e noi 'vecchi' non possiamo che ringraziarvi per averci fatto ' vivere' in Giappone anche al di fuori dello schermo televisivo. A risentirci tra dieci anni (speriamo un po' meno...). Guido (giudetti@comune.pisa.it)

Che meraviglia!

Sì, Che Meraviglia! Non posso fare altro che stupirmi e meravigliarmi come Makio davanti a tanta bellezza. C'è una frase dal film *Il Corvo* che dice circa così: «Attento a quello che desideri, perché potresti ottenerlo». Ora mi trovo proprio in questa situazione: tutto quello che desideravo accadesse in casa Star Comics si sta avverando. Nei prossimi mesi arriverà **Man Machine Interface**, e già questo mi sarebbe bastato. Torna Ryoichi Ikegami (il mio preferito dopo Masamune Shirow e Hiroyuki Utatane) con storie nuove e con **Sanctuary**! **Hen** lo desideravo sin da quando il Kappa l'ha tirato fuori dal suo cilindro magico, ma non sono ancora riuscito a procurarmelo perché sono arrivato in libreria troppo tardi: esaurito in un batter d'occhio! **Touch** è una perla, **Fortified School** prosegue che è uno spettacolo. E al settantesimo centimetro di lunghezza nella mia libreria, **Kappa Magazine** esce dal suo bozzolo e diventa una bellissima farfalla. **Narutaru**, **Exaxxion**, **Aiten Myoo**... Che titoli! La regolarità se la sono proprio meritata. E il nuovo **Kamikaze** è decisamente intrigante. Non vedo l'ora di scoprire come prosegue la storia. Non parliamo poi del rinnovamento di stile e grafica nella sezione redazionale! Ragazzi, non so proprio cosa dirvi, sono commosso! So che un semplice grazie non potrà certo bastare, ma cominciamo da questo: GRAZIE! E la notizia che **JoJo** avrà una sesta serie dove la mettiamo?! La classe non è acqua, e voi di classe ne avete da vendere. Grazie ancora. Il vostro fan, **Paolo Trevisan**

Alcuni considereranno questo nuovo appuntamento con la posta come il pretesto per un'eccessiva autoconsacrazione. Ma non stiamo celebrando noi Kappa boys, quanto piuttosto l'unica rivista d'informazione nipponica che continua a ruggire in Italia, e questo dopo sette anni dalla sua nascita. Sapere che il nuovo ***Kappa Magazine*** *piaccia ci fa ripartire di slancio. Che manga come* ***Kamikaze*** *e* ***Narutaru*** *abbiano immediatamente fatto breccia nei vostri cuori ci riempie d'orgoglio. Un grazie a voi tutti, e naturalmente agli amici e collaboratori che ci seguono in questa avventura!*
Massimiliano De Giovanni

Barbara Rossi e Andrea Baricordi vi aspettano a Cartoomics, la popolare rassegna milanese dedicata al fumetto, per svelarvi news mai confessate e anticiparvi i programmi editoriali del prossimo semestre! Il 4 e il 5 marzo fiondatevi alla Fiera di Milano, allora, naturalmente allo stand delle Edizioni Star Comics!